ゲームシーンに革命が起きる！ 2001年はネットワークゲーマーが急増する！

2001年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻第3号通巻33号 1999年11月12日第三種郵便物認可

月刊プレイオンライン

Play Online

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

3

MARCH 2001
No.033

Blizzard Entertainment社に独占取材を敢行

DIABLOシリーズの現在、過去、そして未来

21世紀の全インターネットユーザー必修

Play Online式 英語検定テスト

ULTIMA ONLINE THIRD DAWN 緊急プレビュー

ビッグタイトル高密度攻略

- ファンタシースターオンライン
- サクリファイス
- ジャイアンツ
- Crimson Skies
- Midtown Madness 2

ホラー版『不思議の国のアリス』

アリス イン ナイトメアのすべて

映面館並みの迫力が体感できる！

最新5.1チャンネルスピーカー購入ガイド

COLIN McRAE RALLY 2 ●TOMB RAIDER 5 ●MECHWARRIOR 4 ●アリス イン ナイトメア ●I'M GOING IN ●Links2001

付録CD-ROM

注目ゲーム14作品を収録した
体験版コレクション

ノート戦線、
動く巨大立体ジオラマが
第二次世界大戦の最前線で繰り広げられる戦略と戦術
史上最大
「サドンストライク」をご購入していただいた方の中から抽選で、タミヤの戦車模型をプレゼント!!
豪華プレゼント!!
総勢54名
www.tamiya.com/japan/products/56009tiger/tiger.htm
1等
1/16RC ドイツ重戦車 タイガーI 初期生産型 フルオペレーションセット
91,800円（税別）
組み立てキット
2名様
2等
DVD VIDEO
各3名様
戦争映画DVD-Video 3作品
3等
1/35 戦車プラモデルシリーズ
各4名様
4等
歩兵フィギア
各15名様
■応募期間●発売日～2001年1月末日（消印有効）
■応募方法●商品封入の申し込みハガキにて
■発　　表●2月10日M3ホームページにて（予定）
1ステージ最高1000ユニット！
狙撃兵、工作兵、装甲車、重戦車
あらゆるユニットが同時に作戦開始
完璧なシミュレーション
砲撃、爆発など、現実を忠実に再現
本物の戦場が今、目の前に
すべて破壊可能！
橋、家、要塞、樹木など、フィールド上のすべてのオブジェクトが破壊可能
サドンストライク
SUDDEN STRIKE
史上最大の奇襲作戦
Windows95/98/Me 日本語版 2000年12月15日発売
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
サドンストライク日本語版公式サイト
http://suddenstrike.zoo.co.jp/
M3 DIGITAL
URL:http://www.m3e.co.jp
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV log and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."

フレッツ・ISDNなら ベーシックプランがおすすめ! 24時間使い放題、1,950円/月。

ベーシックプラン	月額1,950円	24時間使い放題 入会金無料	フレッツ・ISDN対応

※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

バリュープラン	月額1,300円	朝から晩まで使い放題 入会金無料

※22:00~5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。

◎モバイルプラン:月額980円/モバイルユースに最適・入会金無料

※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

通話料込みのまるごとプランも選べます。

1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

「まるごと 1」	「まるごと 5」	「まるごと 10」	「まるごと 20」
1時間まで400円/月額	5時間まで1,400円/月額	10時間まで2,350円/月額	20時間まで4,700円/月額

※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。

大容量回線で、スイスイつながる。日本テレコムならではの大容量回線(東京~大阪2,400Mb/s)だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

サポート体制&コンテンツも充実。困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

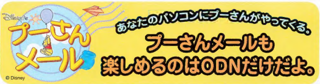
入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」:インターネット接続時の「通話料」

安心インターネット

ODN

Open Data Network



こだわりのマルチアクセスサイト J-STYLE OPEN!

●お問い合わせは:ODNサポートセンター 0088-86 (ODNサービス案内・無料) 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
9:00~21:00(平日)9:00~18:00(土・日・祝祭日)
＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/

インターネットもマイラインも日本テレコムでOK!

0088 / 0041 / 日本テレコム / J-PHONE / ODN

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

トリプルチャンス プレゼントキャンペーン

ODNに入ってプーさんメールで楽しもう!

いまODNに入会すると
もれなく「プーさんメール」がご利用できて
「プーさんメール」オリジナルGOODSが抽選で当たります。

しかも、チャンスは3回のトリプルチャンス!!
入会後、継続してODNをご利用になるとそれだけチャンスが広がります。
さあ、あなたもこの機会にODNに入会してステキなプレゼントをもらっちゃお!

詳しくは、ODNホームページ http://www.odn.ne.jp/
キャンペーン紹介ページ http://www.odncp.com/3chances

FIRSTチャンス

チャンス❶ 抽選で合計150名に当たる!

期間中ODNに入会すると自動的に抽選対象となります。

Aコース「プーさんメール」ロゴ入りオリジナルティーセット
かわいらしいプーさんの世界いっぱいのティーセットでゆったりした時間を楽しんでください。
(ポット1個+カップ&ソーサー2セット+大皿1枚+小皿5枚)

Bコース「くまのプーさん」プリントスタジオ
プーさんのイラスト入りプリントがカンタンにできちゃうパソコンソフト(Windows)だよ。

Aコース・Bコースお好きな賞品を選べます。

さらに Wチャンス

チャンス❷ 抽選で合計400名に当たる!

はずれた方全員を対象に、抽選でカワイイグッズをプレゼント!
賞品は事務局にて選ばせていただきます。

Aコース「プーさんメール」ロゴ入りオリジナルボールペン
文字を書くのがきっと楽しくなる!
そんなカワイらしいボールペンです。

Bコース「プーさんメール」オリジナルグリーティングカード(4枚セット)
たまには電子メールじゃないメールで、お祝いの言葉を贈ろう!

3ヶ月以上ご利用されると BIGチャンス

チャンス❸ 抽選で合計5名に当たる!

入会して3カ月以上経過したODNユーザーの方を対象に、ステキなご褒美を抽選でプレゼント!!
(抽選は5月初旬を予定しています。キャンペーン終了後、3カ月以上継続してご入会されている方が対象になります。)

(すでにODNにご入会されている方も、自動的にプレゼントの対象になります。とくにお手続きの必要はございません。)

旅行券5万円分
国内はもちろん海外旅行にも使える便利な旅行券でプーさんの住んでいる森まで遊びに行けるかも。

©Disney Enterprises, Inc.
当選者には賞品の発送をもって代えさせていただきます。
賞品は実物と異なる場合があります。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。
*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

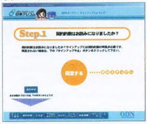
④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2　サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

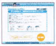
③[STEP3　お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4　アクセスポイントの選択]

バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。



⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5　必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6　入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は ODNサポートセンター

フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)

フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

サクリファイス

派手な魔法の演出が美しいリアルタイム戦略シミュレーション「サクリファイス」。魂を奪ってクリーチャーを召喚するといった面白いシステムが盛りだくさんの作品だ。今回は、操作方法のほか、多彩なクリーチャーや魔法について詳しく紹介する。

ファンタシースターオンライン

発売から1ヵ月が経過し、ますます盛り上がりを見せる「ファンタシースターオンライン」。ここでは、この作品の魅力の一つである多彩なクエストシステムと、圧倒的な迫力でプレイヤーたちを待ち受けるボスキャラクターの攻略方法について解説する。

ジャイアンツ シチズンカブト

登場するすべてのキャラクターが個性的なアクションゲーム「ジャイアンツ シチズンカブト」。この特集では、使用可能な三つの種族の能力を詳細に解説する。

Crimson Skies 084

キャンペーンモード中盤以降のミッションで、正確な操縦技術と度胸が要求されるデンジャーゾーンのクリア方法を伝授する。また、シングルプレイの難関ミッションの攻略情報や、空中戦で勝利するためのテクニックも紹介しよう。

BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN 088

大作RPG「BALDUR'S GATE Ⅱ」の第4章後半の地下迷宮を取り上げる。第4章はいちばん難易度が高いと思われるが、その中でも特に難しいとされる二つのなぞを攻略しよう。

Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater 090

「Combat Flight Simulator 2」のキャンペーンモードは、ミッションの達成状況によってその後の展開が変わるといったように、繰り返し挑戦する価値のある内容に仕上がっている。今回は、キャンペーンモードをプレイする上で役立つ知識をお届けしよう。

Midtown Madness 2 092

前回までの特集では、ロンドンとサンフランシスコの町がいかにリアルに再現されているかを紹介してきた。今回は、レースを勝ち抜くための車種選びのコツを掲載する。小回りの利くミニクーパーから巨大な2階建てバスまで、多彩な車が用意されているこの作品ならではの楽しみが待ち受けているはずだ。

緊急プレビュー ULTIMA ONLINE：THIRD DAWN 055

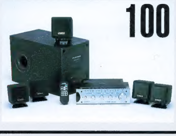
キャラクターが完全3Dになるという大きな変更が加わる拡張パック「ULTIMA ONLINE：THIRD DAWN」。Ilshenaurと呼ばれる新大陸も追加され、見どころが多い作品だ。Alpha 3rd Dawnサーバーでプレイして得られた情報を緊急リポートする。

3
March 2001

特集2

映画館並みの迫力が体感できる！ 最新5.1チャンネルスピーカー購入ガイド 100

3Dサウンドの環境を構築するために欠かせないのが、多チャンネルスピーカーである。各メーカーからさまざまな製品が発表され、半年前に比べるとだいぶ選択の幅が広がっている。この特集では、ゲームに最適な6機種のスピーカーをピックアップして、製品の特長と使用感を紹介する。また、3Dサウンドに焦点を絞った最新ゲームレビューも併せてお届けしよう。



CONTENTS

特別企画

アリス イン ナイトメア 完全プレビュー

『不思議の国のアリス』の世界をホラー風にゲーム化した「アリス イン ナイトメア」。完全日本語化されたこのゲームの魅力を、制作者であるAmerican McGee氏のインタビューや原作の紹介なども交えて、多角的な視点から徹底的に分析する。

058

トゥームレイダー5:クロニクル レベルデザインコンテスト開催

トゥームレイダーシリーズの最新作は、ゲーム本編をプレイするほかに、自分でマップをデザインするという楽しみ方があるのが特徴だ。ここで紹介するレベルエディターの基本操作を参考に、オリジナルのマップを作ってみよう。

094

2001年はネットワークゲーマーが急増する!!

2001年には、ネットワークに対応した次世代コンソール機や、国産ネットワークゲームが多数発売される。未経験者がこれからネットワークゲームを始めるのにふさわしい年だ。この特別企画では、基本に立ち返って"ネットワークゲームの面白さ"をさまざまな角度から解説していく。

062

Play Online式英語検定テスト

インターネットでさまざまなコンテンツを楽しむ際、英語の知識があると確実に役立つ。ここでは、インターネット上で役に立つ英語表現や情報を引き出す実用的なテクニックをテスト形式で伝授する。

096

「EVERQUEST」拡張パック最速攻略情報

多くの冒険者が未知の領域での冒険を楽しんでいる「EVERQUEST:SCARS OF VELIOUS」。前回のZone情報に引き続き、今月はVerious大陸に存在するダンジョンの情報をお届けしよう。

116

ゲームソフトレビュー

045 Play Online Exclusive Review

- COLIN McRAE RALLY 2.0
- Links 2001
- I'M GOING IN
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2
- INDUSTRY GIANT
- ザ リアル カー シミュレーター"R"
- BLAIR WITCH VOLUME 2 : THE LEGEND OF COFFIN ROCK
- BLAIR WITCH VOLUME 3 : THE ELLY KEDWARD
- 天下統一III

その他

017 付録CD-ROMハイライト
122 バックナンバーと定期購読のお知らせ
144 読者プレゼント
5.1チャンネルスピーカーなど豪華プレゼントを用意!!
152 付録CD-ROMの使い方
160 次号予告・広告索引

ニュース

018 Play Online NEWS Summary

- 3Dシューティングの超大作「PLANETSIDE」の全容
- 開発者から入手したDIABLOシリーズの制作秘話と㊙構想
- Xboxのデザインがついに発表、一部のゲームデモも公開!

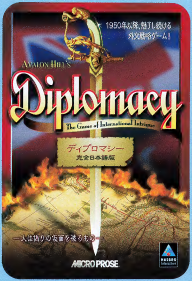
国内外の売れ行きが一目で分かる
038 パソコンゲーム売上げランキング
040 ソフトウェアリリーススケジュール

連載

037 杉山淳一のインサイドトーク
042 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
044 クイズクイズ
Play Online Entertainment
068 Thrustmaster社の新型ジョイスティック
106 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
108 ASUSTeK Computer社のSeeThroughドライバをテスト
MSN Gaming Zone定点観測
110 Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰
battle.net定点観測
112 DIABLO IIを面白くするMOD
Play Online Entertainment
123 ネットステーション"Necca"の全国展開
OVER THE 100fps
124 Combat Flight Simulator 2を快適にプレイできる動作環境を検証
KOW'S PRESENTS
126 MASCHINEN KRIEGER
128 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
バカゲーキングダム
129 STARSHIP TROOPERS
フライトシミュレーター定点観測
130 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
3Dシューティング定点観測
132 DEATHMATCH ARENA SPECIAL
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
138 HEAVY METAL F.A.K.K.2
CONSOLE ONLINE
140 Dreamcast専用ブロードバンドアダプタ
142 ネットワークゲーム初級者講座 DIABLO II編
146 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
148 いかさま野郎 チートコマンダー
150 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
155 Play Online Mac館
156 Play Online SQUARE
158 懐かしの1本を振り返る 名作ゲーム回顧録
159 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

GIANTS
CITIZEN KABUTO
ジャイアンツ シチズンカブト
完全日本語版
巨人、ついに目覚める。
一つの惑星を巡り、数々の争いが繰り広げられる中、
巨人「カブト」がついに目覚める。
君は「メック」、そして「シーリーパー」となり、
巨人「カブト」の暴走をくい止めることが出来るのか？
壮大なストーリーを通して語られる全く異なった
3種族のぶつかり合いは、今までにない
高い戦略性・アクション性を生み出した。
2001年2月発売予定
¥8,800（税別）Windows95/98/Me/2000版
シーリーパー
魔法で他を超越する海の女性種族
カブト
圧倒的パワーを誇る巨人
メック
最新兵器を駆使する5人組の宇宙人
詳細情報
http://www.imagineer.co.jp/pc/products/giants/
■動作環境
●CPU:PentiumⅡ266MHz（PentiumⅡ350MHz/Athlon以上推奨）
●RAM:64MB（128MB以上推奨）
●空きHD:700MB（1.2GB以上推奨）
●CD-ROM:8倍速以上
●DirectX™8対応サウンドカード
●8MB以上のDirect3D対応3Dカード
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
PLANET MOON STUDIOS
©2000 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon logo are trademarks of Planet Moon Studios.Giants, Giants: Citizen Kabuto, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
Imagineer
IMAGINEER INTERNATIONAL
イマジニア株式会社
〒163-0715 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
TEL：03-3343-8900 / FAX：03-3343-8915
●Microsoft、Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。●その他の記載の商品名および会社等は登録会社の商標または登録商標です。
※Microsoft、SideWinderは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
内容充実！！イマジニアPCの最新情報はこちらへ
URL:http://www.imagineer.co.jp/

MEDIAQUEST NEW LINEUP



1950年以降、魅了し続ける外交戦略ゲーム!

人は偽りの仮面を被るもの、今解き放つのだ!
誰もがもつ秘めたる欲望…「独裁者」!!

世界中の人々を魅了したボードゲーム「ディプロマシー」があなたのコンピュータで蘇る!

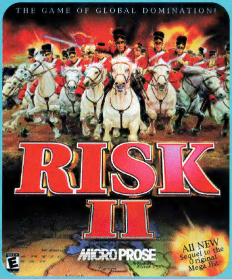
武力のみの完全なる征服はこの世に存在しない。このAvalon Hillの「ディプロマシー」には、第一次世界大戦を再現した伝説的ボードゲームの全てが吹き込まれている。イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、ロシア、トルコ、オーストリア=ハンガリー連合王国の7つの大国の中の1つの代表となり、他国を征服していくのだ。時には窮地に陥り、敵に救いを求める事もあるだろう。憎い敵が突然同盟者になる事もある。熱い議論を交わし、敵を欺く、ここでは、常に狡猾でなければならない。成り行きだけに身を任せれば、待っているのは破滅しかない。

ディプロマシー 完全日本語版

NOW ON SALE Windows®95/98 ¥8,800(税別)

©1999-2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
発売元:株式会社マイピック〈ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)〉

MICROPROSE HASBRO Interactive meyer/glass interactive



緊張極まる戦乱の世で、世界制覇の野心を燃やせ!

40年間、世界中で親しまれてきたボードゲームの古典「リスク」が、新たなゲームプレイや進化したマップ、華麗なグラフィックや戦闘アニメーションと共に、PCゲームとなって復活する。

それは、帝国と軍隊と征服の時代。
戦乱の世界で世界制覇に向け、軍隊を率いて行く。
プレイヤーは軍隊を組織し、過酷な戦役を戦い抜け。敵を粉砕し、領地を奪い取れ!
このゲームを勝ち抜くには、戦略、交渉、裏切り、そして運が必要なのだ…
しかし、決して忘れてはならない。勝利するためには、必ずリスクが伴なうということを…

リスクII 完全日本語版

2.2.ON SALE Windows®95/98/Me ¥7,800(税別)

©1999-2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive, Inc.
※Windows® Meアップグレード版においては動作保証を致しかねます。
発売元:株式会社マイピック〈ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)〉

MICROPROSE ZONE deep red HASBRO Interactive

MQ バリュープライスシリーズ

21世紀初頭、超大国によるハイテク戦争、遂に勃発!

ピープルズ ジェネラル 完全日本語版〈価格改訂版〉

NOW ON SALE

Windows®95/98
¥3,980(税別)

第二次世界大戦の史実に基づき丹念に再現された戦場を戦い抜け!

パンツァー ジェネラルII 完全日本語版〈価格改訂版〉

NOW ON SALE

Windows®95/98
¥3,980(税別)

近代戦車シミュレーションの最高傑作!

M1 タンク・プラトゥーン 2 完全日本語版〈価格改訂版〉

NOW ON SALE

Windows®95/98
¥4,980(税別)

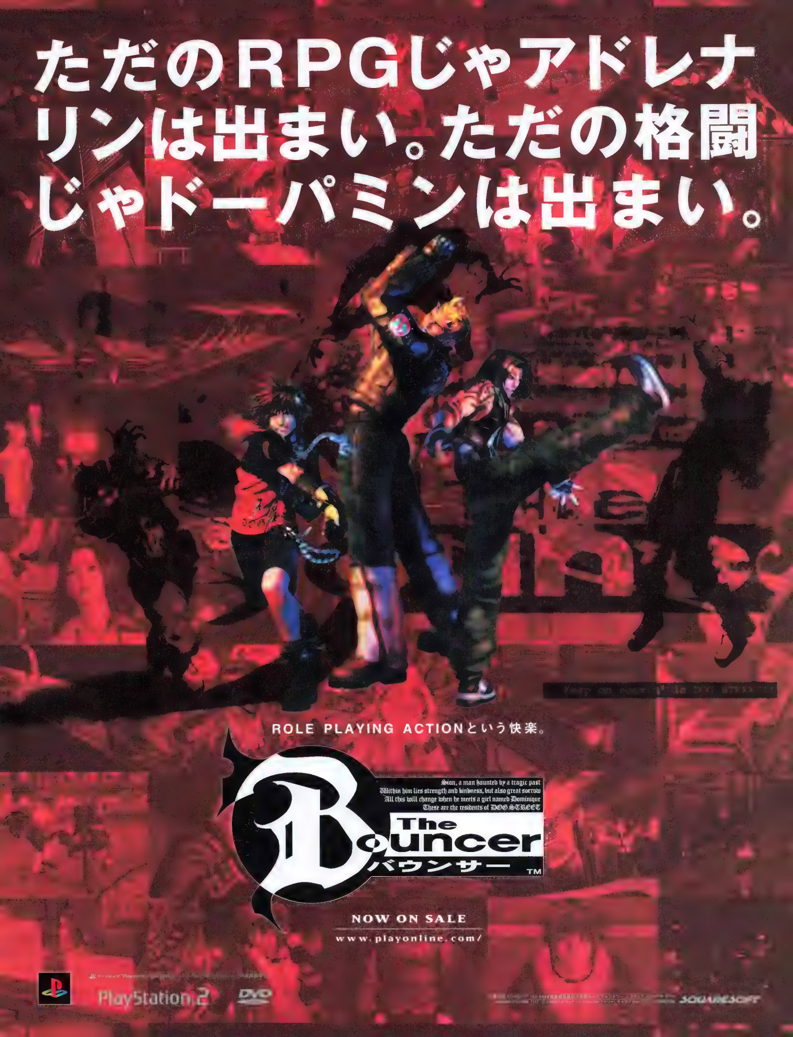
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)

この商品はインターネットでもお買い求めいただけます http://www.mqdirect.com

■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。

DEER HUNTER 3: ©1999 Sunstorm interactive, Inc. Published and distributed by Infogrames, Inc.
Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade—Redemption is a trademark of White Wolf Publishing, Inc.
©2000 White Wolf Publishing, Inc. ©2000 Nihilistic Software, Inc. Published and distributed by Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc.
Unreal™Tournament ©2000 Epic Games Inc. All rights reserved. Created by Epic Games Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames Inc. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment S.A. Unreal and the Unreal logos are trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
ザ・キング・オブ・ファイターズ99：©Cyberfront 2000 ©SNK 1999,2000　ブルー・シカゴ・ブルース：©1994,1995 Riverhillsoft Inc.　パズルボブル３：©Cyberfront 2001 ©TAITO CORP.1996,2001
Quake II: Quake II™ ©1997 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distrivuted by Activision, Inc. under license. Quake II™, the id™ logo ,the QII™ logo, and the id Software™ name are trademarks of id Software, Inc. Activision® is a registeed trademark of Activision, Inc.　LE MANS 24 HOURS:©1999 Infogrames.　Le mans 24 hours is a registered trademark of Automobile Club de l'Ouest.

CYBER FRONT™ 株式会社サイバーフロント　〒140-0011　東京都品川区東大井 5-26-22 エクシズビル 6F　http://www.cyberfront.co.jp
ユーザーサポート：052 779 6549　受付時間：土・日・祝日を除く11：00～12：00　13：00～17：00
※表示価格は、消費税抜きの標準価格です。 ※お買い上げの際は、パッケージの動作環境をよくご確認ください。 ※発売日は、予告無く変更する場合があります。※特に表示の無いものはWindows95/98/Me対応です。


ただのRPGじゃアドレナリンは出まい。ただの格闘じゃドーパミンは出まい。
ROLE PLAYING ACTIONという快楽。
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
The Bouncer
バウンサー
TM
NOW ON SALE
www.playonline.com/
PlayStation 2
DVD
SQUARESOFT

「ベストプレープロ野球'00」ユーザー参加大会開催！

『名将』の称号はあなたのものだ！
インターネットでトーナメント大会を開催!!

参加条件

※「ベストプレープロ野球'00（ウィンドウズ版）」をお持ちの方。
※ 参加者ご本人に連絡のとれるメールアドレス（応募の際に登録していただきます）と電話番号、インターネット接続環境をお持ちの方。
（応募の際には製品についているプロダクトキーが必要になります。1つのプロダクトキーにつき1チームのみ応募できます。）

⚠ご注意　前作「ベストプレープロ野球（ウィンドウズ版）」では、応募できません。

大会スケジュール

2001年	1月上旬	ルールおよび参加方法の詳細発表
	1月下旬	参加チーム募集開始
	3月下旬	参加チーム募集締切り
	5月下旬	決勝戦（1～4位決定戦）開始

大会方式

トーナメント戦（SKIPモード）にておこないます。

賞品

1位～4位のチームには､トロフィー他、副賞を差し上げます。

決勝戦

決勝戦会場（アスキー本社（東京都渋谷区）を予定）には、対象チーム（1位～4位）所持者の方々（希望者）も同席の上、采配を振るっていただきます。

大会詳細につきましては、2001年1月頃 にアスキーのオンライン情報ページ「アスキーロケットオンライン」のページ内でご連絡申し上げます。どうぞアクセスの上、詳細をご確認ください。

http://asciirocket.com/

⚠ご注意

- 会場までの交通費は実費となります。
- 決勝大会に来る際、未成年者は保護者の同意が必要になります。
- 同席を希望されない方のチームは、ＣＯＭモードで参加いただきます。
- 大会についてのお問い合わせはお受けできません。内容に関しましては同ホームページにてご確認ください。

新データ､新機能満載！
プロ野球シミュレーションゲームの決定版がパワーアップして新登場!!

ベストプレープロ野球'00

ジャンル	プロ野球監督シミュレーション
対応機種	Windows
価格(税別)	¥9,500
カテゴリ	CD-ROM

■動作環境
Microsoft Windows®95/98/2000/NT4.0 日本語版が動作する環境。

■対応機種
- CPU　Pentium®133MHz以上
- メモリ　32MB以上（64MB以上推奨）
- HDD　50MB以上の空き容量
- OS　Windows®95/98/2000/NT4.0 日本語版
- VIDEO　640×480以上　256色以上
- CD-ROM　倍速以上

※BGM再生にはMicrosoft Windows95/98(R)対応のGMフォーマットに対応した音源装置または、Sound Blaster TM等のMIDIが演奏できるドライバが必要です。
※効果音再生には、Direct X®をインストールする必要があります。（WindowsⓇNT4.0で起動させた場合、サウンドを再生できないことがあります。）

ベスプレをさらに遊びやすく！
アスキーマウスUSBが2001年2月1日登場!!

ASCII MOUSE USB

製品イメージイラスト

- 使いやすい光学式マウスにテンキーがドッキング！
- ベスプレのデータ変更も楽々！
- 対戦プレイ時に相手に見つからずにサインの入力もOK！
- テンキーのないノートパソコンユーザーにも最適！

価格(税別)	オープンプライス

■対応機種
・Windows98/Me/2000がインストールされており、USBポートを持つDOS/Vパソコン

※仕様および外観は、改良のため予告なしに変更する場合がありますのでご了承ください。

㈳日本野球機構、フランチャイズ11球場公認　©パリティビット © ASCII
Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

ASCII

Ancient Enemies, Frozen Wastes,
& New Adventures
拡張キット
EverQuest
The Scars of Velious
絶賛発売中!!
エバクエ・フィギュア抽選で50名様にプレゼント!
商品をお買い上げいただき、同梱のハガキをお送りいただいた方の中から抽選で50名様にエバクエ・フィギュアをプレゼント! ●応募締切:2001年3月末日消印有効
Windows95/98/2000/Me
日本語マニュアル付
希望小売価格
¥3,800
◆アントニカ(Antonica)の南に位置する新しい氷の大陸"ベリオス(Velious)"が舞台!
◆氷のほら穴、水晶の洞窟、地下室、地下牢や凍った塔など16以上の新しいアドベンチャーゾーンを追加収録!
◆フロスト・ジャイアント、氷のドラゴン、スノー・オークス、洞窟の熊、スノー・ファング、グノールズなど、驚きのノンプレイヤーキャラクターたちが新登場!
◆現在のエバークエストの世界の3倍ものポリゴン数と壮大なテクスチャーできめ細やかなグラフィックス表現を実現!
EverQuest
エバークエスト
〜ザ・ルーインズ・オブ・クナーク〜
【本体+拡張キット】
NOW ON SALE
希望小売価格 ¥6,800
このソフトは「Ever Quest」本体がないと動作しません。
The Station
www.station.com
VERANT interactive
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Ubi Soft
発売・販売元:ユービーアイ ソフト株式会社 www.ubisoft.co.jp
Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest, Scars of Velious and You're In Our World Now are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Verant Interactive and the Verant Interactive logo are trademarks of Verant Interactive Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. The Station is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation.

SONIC TEAM

DigiCube

ネットワークゲーム専門誌「プレイオンライン」編集による
完全攻略本、いよいよ発売!!

シングル・ネットワークプレイ両対応　ファンタシースターオンライン徹底攻略ガイド（仮称）

2001年1月末日発売予定

○ネット接続の方法から、ネット上でのコミュニケーションの基本をわかりやすく解説。○ゲームの世界観や、ストーリーの魅力が、ギッシリ。○9種類のキャラクターの特徴や戦闘スタイルを紹介しながら、シングル・マルチ両クエストを徹底攻略。○「ファンタシースターオンライン」をとことん楽しむなら、情報のネタもとが違うこの本に決まり!!

© SEGA / SONICTEAM, 2000

※書籍の発売日、価格などに関するお問い合わせは（株）デジキューブ ブックセンター03-3444-5765（月～金　11:00～17:00　祝祭日は除く） http://www.digicube.co.jp/

ファンタシースターオンライン プレイヤーに耳より情報!!

☞「月刊プレイオンライン」も総力を挙げた大特集で強力サポート。ご期待ください。

☞ Webでも情報をGETしよう　http://www.play-online.com/

GO! コンビニ!

―新世界発見シミュレーション―

未知なる世界地図の扉が、いま開かれる。

Neo ATLAS

Win95/98/Me版
1月24日発売 2,980円(税別)

○舞台は15世紀大航海時代、様々な場所からの探検報告をもとに、自分だけの世界地図を作ろう。○プレイヤーを待っている謎と冒険。数々の発見やイベントを通じて、自分だけの世界地図を作り上げていく新感覚RPG。○すべてが解き明かされる時、世界の真の姿を目の当たりにする。

貿易で自ら探検資金を稼げ!
ただし、破産すればGAME OVER!!

一つの航海を達成するごとに発生するイベント!各地の特色があって楽しい!

コンビニだけのとびっきりプライス。さらにおトク! デジキューブPC。

ファンタジーシナリオシミュレーション

夢のために、精霊達が命を懸ける。

シークエンス・パラディウム

Win95/98/Me版
1月24日発売 2,980円(税別)

○大作ファンタジーここに再来。○質の高い音楽とグラフィックがゲームの世界観をより盛り上げます。○コンビニ限定ライトユーザ向け攻略ガイド付き。

フィッシングシミュレーション

釣り好きに贈る、デスクトップフィッシング。

釣道2～海釣り編～

Win95/98/Me版
1月24日発売 1,980円(税別)

○フィッシングゲーム決定版。ポイントも正確に再現。○魚の動きもリアルで迫力満点の釣りを楽しもう。○本番前のイメージトレーニングにも最適!

アクセサリーソフト

あなたのパソコンをエターニアに染めよう。

テイルズ オブ エターニア デスクトップアクセサリーズ

Win98/2000/Me版
好評発売中 コンビニ特価 3,600円(税別)

ユーティリティ

携帯電話活用ソフトのコンビニ・オリジナル。

ケータイ・エディ③ Premium

Win95/98/2000/Me/NT4.0版
好評発売中 2,980円(税別)

Neo ATLAS:©1999,2001 ARTDINK, All Rights Reserved ©1998,2001 FlipFlop. All Rights Reserved. ATLAS©1991 ARTDINK. All Rights Reserved. シークエンス・パラディウム:©1998,1999,2001,KOGADO STUDIO, INC. 釣道2～海釣り編～:©1997-1999 SystemSoft Corporation.
テイルズ オブ エターニア デスクトップアクセサリーズ:©いのまたむつみ©NAMCO LIMITED©2000 DigiCube. ケータイ・エディ③Premium:©2000 INCREMENT P CORP. Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。その他会社名、商品名は一般に各社の商標または登録商標です。

急げコンビニ!
あのPCソフトが待っている。

ELEVEN コンビニエンス　FamilyMart　K　SUNKUS サンクス

左記チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます

販売元 (株)デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストヒル 03-3444-5481

■表示価格は税別となります。
■ソフトの内容および発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

http://www.digicube.co.jp/
DigiCube

誰よりも早く攻略しろ！分かりやすさを追求するなら、この一冊！

鬼武者最速攻略本 for beginners 好評発売中

Composed by©Mamoru Samuragoch.Character Samanosuke Akechi by©Amuse／Fu Long Production,©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro

○マップ、チャート、戦闘、フローチャート、ゲームの設定に使用された歴史的背景など、ありとあらゆる有力な攻略情報を掲載。わかりやすさを最大限に考慮したページ構成&解説。○ゲーム上級者はもちろん、初心者にも最適。○特にマップ部分は、今までの常識をくつがえす5次元で、見やすさ、臨場感を追求。○他の追随を許さない攻略本がついに完成!!鬼武者ユーザー必見。

「完全攻略本」「パーフェクトワークス」「メモリアルアルバム」が合体した完璧の一冊。

THE BOUNCER MAXIMUM

1月末日発売予定

©2000 スクウェア／ドリームファクトリー キャラクターデザイン：野村哲也

○キャラクターのコマンドとデータを掲載した「攻略パート」や、「設定パート」、「ビジュアルパート」に分かれた構成。○たんに攻略するだけでなく、あらゆる側面から考察した「バウンサー」ファン必携の一冊。○短編小説掲載や野村哲也氏へのインタビューなど、企画盛りだくさん。

バウンサー オリジナル・サウンドトラック

Coming Soon　価格／2,718円（税別）　SSCX 10049,50（2CD）

バウンサー ビジュアルアートコレクション

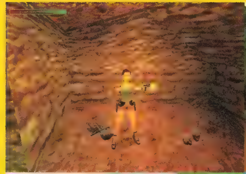
1月末日発売予定

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
SEGA PC
FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE
アイスウィンド・デイル
完全日本語版
好評発売中
遥か北方の白銀世界で
「熱き」冒険へと君を誘う・・・。
ICEWIND DALE
ロビーサービス スタート!
http://www.37play.com
最大で6人のメンバーでパーティを組み
異常寒波に見舞われた北方の地「アイスウィンド・デイル」で起きる
不可解な事件を解決していく冒険RPG。
プレイヤーの戦略が光る、力と魔法が織り成すリアルタイムバトル。
全編を通じてバランスのとれた難易度。
必ずある回避方法や打開策を見つけ出し、ダンジョンを攻略。
海外RPGがはじめての人でもロールプレイングゲームを
ぞんぶんに楽しむことができます
ネットワークプレイにも対応
白銀の大地(ノース)を旅する冒険者達に送るガイドブック!!
AD&Dシリーズ最新作のゲーム攻略本
『アイスウィンド・デイル 公式ガイドブック』
(株)勁文社から1月下旬発売予定!!
A5判 192P 定価1900円+税
動作環境 Windows 95 or Windows 98
標準価格 9,800円(税別)
【必須システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:MMX Pentium 200Mhz以上/メモリ:32MB以上/HD空き容量:650MB以上/CD:4倍速以上
【推奨システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium II 266Mhz/メモリ:64MB以上/HD空き容量:800MB以上/CD:8倍速以上
★初回3000本限定 オリジナルトレーディングカード同梱
★豪華154P日本語マニュアル/クイックリファレンス/インストールマニュアル付属
Icewind Dale © 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TheBioware Infinity Engine © 1998-2000 Bioware Corp. All Rights Reserved.Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Bioware Infinity Engine and the Bioware logo are trademarks of Bioware Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
BIOWARE INFINITY ENGINE
Dungeons & Dragons
BLACK ISLE
SEGA® 開発・発売/株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先/セガPCユーザーサポートセンター
Tel 0570-000-354(ナビダイアル)
セガPC公式ホームページ http://www.sega.co.jp/sega/pc/
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC ユーザ サポートセンター」へ、お電話にてお問い合わせください TEL.0570-000-354(ナビダイアル) 受付/年中無休:10時〜19時 ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。
ゲーム買うなら…
Dreamcast DIRECT
(株)セガが運営するネットショップです。
お求めは当店で!
http://www.d-direct.ne.jp/
受付時間24時間 年中無休
☎ 03-5352-1500
受付時間13:00〜21:00 年中無休
©SEGA CORPORATION,2000
※製品の仕様については予告なく変更することがあります。※"Dreamcast"は株式会社セガの登録商標です。

CD-ROM PREVIEW
Play Online3月号付録CD-ROMハイライト

1 有名シリーズの最新作がプレイ可能

TOMB RAIDER 5 : CHRONICLES



COLIN McRAE RALLY 2.0

MECHWARRIOR 4:VENGEANCE

Links2001

2 良質な日本語版で奥深いゲーム内容を体験

アリス イン ナイトメア

ヴァンパイア ザ・マスカレード リデンプション

ただで遊べるネットワークゲーム

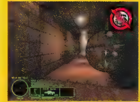
INSANE

通信料金だけでプレイできるネットワークゲーム「INSANE」を収録しました。Capture the Flagなどのゲームモードで白熱したマルチプレイが楽しめる作品です。詳しくはp.106〜107の記事をご参照ください。

3 多彩なジャンルのゲームが結集

BATTLE ISLE:THE ANDOSIA WAR

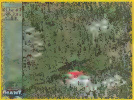
BATTLE OF BRITAIN



DELTA FORCE 3:LAND WARRIOR

電車でGO! 名古屋鉄道編

I'M GOING IN



INDUSTRY GIANT

HappyNet1000シリーズ
タイピングヒーロー

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.152からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

メーカーが運営する専用サーバーを介して対戦することになる、ゲーム史上初のオンライン専用3Dシューティング「PLANETSIDE」は、2001年に登場するネットワークゲームの中でもかなり注目を集めている。3,500人の同時プレイが可能という巨大なスケールが魅力の作品だ。今月は、この話題作のほかに、黒澤映画に影響を受けたアクションRPG「THRONE OF DARKNESS」など、計11本の最新ゲーム情報をお届けしよう。

Japan Premiere PLANETSIDE

「PLANETSIDE」は、いくつかの惑星が集合した広大なゲーム世界において、大勢のプレイヤーたちによる壮絶な戦いを可能にしたオンライン専用3Dシューティングだ。「HALF-LIFE」や「QUAKE Ⅲ ARENA」のような、10人程度で気持ち良く遊べるオンライン3Dシューティングはこれまで数多く存在したが、PLANETSIDEのように3,500人までの対戦をサポートし、サーバーを常時稼動型にするという試みは、ゲーム史上初めてのことである。

ゲームの設定は、四つの巨大企業が主権をめぐって争う惑星に、プレイヤーが雇用兵として降り立つというものだ。未来の世界を舞台にしたアクションゲームとしては月並みな設定ではある。しかしながら、プレイヤーは雇われた企業が占領する都市を拠点にして、敵の雇用兵を仕留めることで賞金を稼ぎ、さらに組織内のランク(地位)を高めるといったことが楽しめるので、RPG的な要素を含んだ独自のスタイルを築いているといえる。PLANETSIDEでは、プレイするに当たって「EVERQUEST」のようにサーバー使用料金が発生するため、プレイヤーを飽きさせないように工夫しているのだろう。

スターティングポイントとなる自軍の都市は、敵も味方も発砲できない安全地帯なので、戦闘をすることなくプレイヤー同士で交流するのにちょうど良い場所となっている。また、各プレイヤー専用の部屋も用意されており、ここに置かれているコンピューターにアクセスすれば、惑星上の戦闘状況を確認したり、ほかのプレイヤーと通信(伝言やメールなど)したりすることができるのだ。さらに、プレイヤーのレベルに合わせた"仕事"がコンピューターを通して依頼される仕組みになっているので、プレイヤーが何をすればいいのか分からないという状況にはならないだろう。

この作品では、プレイヤーが敵を倒した数や、敵に倒された数が、すべてサーバー側で集計されており、ランキングシステムのサービスも行われ

マップデザインは、広いだけの荒野が続く大味なものではない。要塞などの建物があるほか、地形を生かした戦術が楽しめるようになっている。救急パックや特殊兵器などが出現する特定の地域で、キャンパーがはびこるようなことにならなければいいのだが

今までにない、まったく新しいゲームエンジンが使用されており、キャラクターがどこまで走っても、ゾーンの切り替わりによるローディングに妨害されることはない。敵の射撃から瞬時に身をかわす必要がある3Dシューティングでは、非常に重要なことである。また、プレイヤーのマシンスペックに合わせて、グラフィックの表示レベルを自動調整する機能があるようだ。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

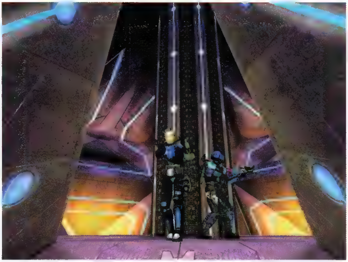
最速紹介!!

るという。同じキャラクターでプレイすることが奨励されているので、プレイヤーは無駄な死を極力減らさなければならない。そのため、新参プレイヤーにはトレーニングルームが用意されている。プレイスタイルはおのずとチーム行動重視型となるだろう。

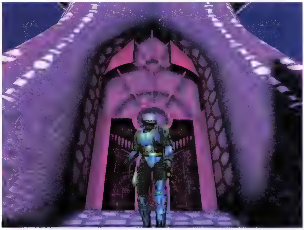
PLANETSIDEには、キャラクターの能力差を表す経験値システムはないが、貴重な特殊武器や戦闘用車両を使用することで敵に差を付けられる。ゲームプレイとしては「TRIBES」に近い形である。もちろん、PKを目的とした3Dシューティングである以上、敵を倒せば相手が持っていた武器は自由に収集できる。戦車を入手した場合は、自軍の都市に用意された格納庫に保存して、次回プレイする時に使用するといったことも可能だ。

プレイヤーの成績が上がれば、加担する企業でのランクも上昇し、外見のテクスチャーが変わる。従って、外見を見るだけでランクが識別できるようになる見込みである。低いランクであっても、上級者と対戦するのに何の制約もないので、プレイヤーの腕次第で勝負は決定する。ただし、熟練プレイヤーが新参者を仕留めても、ランキングへの影響はほとんどないようだ。初級者が狙い撃ちされないようにするための配慮と言えるだろう。

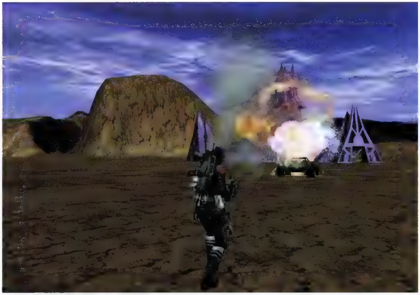
戦場となるのはおよそ8km平方の大陸で、数百人規模のプレイヤーが参戦できる巨大なマップとなっている。また、この広大な土地には、所々に対戦向けのポイント(地形)が作られている。言い換えると、大陸は既存の3Dシューティングのレベルがつなぎ合わされたようなものである。そして、複数の大陸で一つの惑星が形成され、さらにいくつかの惑星によってゲーム全体の世界が表現されるという。



PKが当たり前のこの世界では、仲間同士で行動した方が確実に有利だろう。製品版では、画面上にレーダーマップが登場し、敵や味方の居場所が分かるようになるという



PLANETSIDE	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Verant Interactive社
アメリカ	
発売元	Sony Online Entertainment社
発売時期	2001年中
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用



サーバーが24時間稼動しているために、プレイヤーがログオフしている時でも刻々と戦局が変化していく。アクションゲームとしては非常に興味深い試みだ

オンライン専用ゲーム市場をけん引する Verant Interactive社

1998年に戦車を題材にしたオンライン専用アクションゲーム「タナラス」の開発でデビューしたVerant Interactive社は、1999年になってEVERQUESTをリリース。「ULTIMA ONLINE」に続くオンライン専用RPGとして、ゲームファンにその存在を大きく印象付けた。さらに、その後になって、500人の対戦を可能にするという今までにないオンライン専用リアルタイム戦略シミュレーション「SOVEREIGN」や、今回紹介したPLANETSIDEを発表するなど、さまざまなジャンルのゲームのオンライン化にチャレンジしているのだ。

Verant Interactive社は、ソニーの出資を受けて設立したパソコンソフト販売会社の一部門として出発したが、その業績の良さから、2000年になってSony Online Entertainment社の管轄へと移行している。現在では、カリフォルニア州サンディエゴにある本社のほかに、映画『スター・ウォーズ』を題材にしたオンライン専用RPG「STAR WARS GALAXIES」(p.025参照)を制作しているオフィス(テキサス州オースティン市)と、PLANETSIDEを制作しているオフィス(ミズーリ州セントルイス市郊外)という三つの拠点を持っている。オンライン専用ゲームのブランドとして着実に成長を続けているのだ。

プラットホームに関しては、Windows版=PC、PlayStation2版=PS2、Xbox版=Xboxという略称で表記した

THRONE OF DARKNESS

「DIABLO」の元クリエーター数名が設立したClick Entertainment社が開発している「THRONE OF DARKNESS」(以下、ToD)は、中世の日本を舞台にしたパーティー制のアクションRPGである。ToDは、故黒澤明監督の作品である『七人の侍』や『蜘蛛巣城』から強い影響を受けているようで、化け物や怪奇伝説を絡め、下克上をテーマにしたストーリーが展開していく。

「時は戦国時代、魔力によって病を克服しようとした大名が魔界の扉を壊してしまい、死の世界から魔軍をよみがえらせた上に、自らも悪霊に取り付かれてしまった。そして、支城で難を逃れた1人の武将がこの事態を収拾するために、7人の侍を募ってこの大名を成敗するために立ち向かっていく」というのがストーリーだ。プレイヤーが演ずるのは武将で、それぞれ異なった能力を持つ侍たちは、いわば自分の手駒となる。パーティーは最大4キャラクターで組むことになるが、本陣に帰還させてメンバーを入れ替えたり、死んでしまっても蘇生させたりすることが可能だ。

使用できるキャラクターは、Leader(軍師)、Mage(術師)、Archer(弓師)、Swordsman(剣士)、Berserker(狂戦士)、Brick(巨漢)、Ninja(忍者)である。75種類もの魔術を操るMageや二刀流のBerserker、バリケードを破壊できる腕力を備えたBrickといったように、キャラクターにはそれぞれ特徴的な能力が備わっており、マップや状況に合わせたキャラクターの選択が必要とされそうだ。また、ボタン一つでフォーメーションを変更できる機能も用意されており、4人の侍が別々のモンスターを攻撃したり、魔法や弓矢を使った遠距離攻撃を生かせるフォーメーションが取れたりするので、DIABLOにはない戦略性が楽しめる。

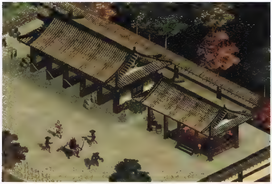
3Dシューティングに見られる"King of the Hill"(チームで陣地を取り合うゲームモード)に似たマルチプレイモードも面白い。各プレイヤーが7人の侍キャラクターを使用して、最終的に大名を倒すというのが目的だ。ただし、その過程でほかのプレイヤーを攻撃する、あるいは逆に協力し合うといった選択肢はあるだろう。なお、プレイヤーが大名を倒すと、今度は自分が大名となって魔軍を操ることになり、ほかのプレイヤーからの総攻撃を受ける。

THRONE OF DARKNESS

ジャンル	：アクションRPG
プラットホーム	：PC
開発元	：Click Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Sierra Studios社
発売時期	：2001年夏
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：インターネットで35人まで

魔法は、地、水、空、火という四つの性質に分類されている。キャラクターの経験値とは関係なく、それぞれの神にお供えとしてアイテムや金銭を渡すことで魔力は得られる。MageやNinjaが魔法を使用できるキャラクターだ

ヨーロッパの暗黒時代や中世ではなく、日本の戦国時代を舞台にしたRPGで、目の付けどころが面白い。入手可能なベーシックアイテムも、わき差し、なぎなた、手裏剣など、日本風のものばかりだ



この作品には、スケルトンやカッパなど、30種類のモンスターが登場する。モンスターを倒すことで得られるアイテムは、おはらいしてもらうことで初めて使用できるようになるという。また、鍛冶屋にアイテムを合成してもらえば、さらに強力な武器や防具を製作できるので、アイテム収集の魅力も備わっているのだ。

007:THE WORLD IS NOT ENOUGH

「007:THE WORLD IS NOT ENOUGH」(以下、TWINE)は、2000年春に公開されて大ヒットとなったジェームズ・ボンドの映画をゲーム化した作品だ。すでにPlayStation版とNintendo64版がリリースされているが、今回紹介するのはQUAKEⅢエンジンを使って制作されているPC／PS2版である。

TWINEは、コーカサス山脈やイスタンブールといった地域を舞台にした10ミッションで構成されている。クリスマス・ジョーンズ、エレクトラ・キング、Qといった映画でおなじみのキャラクターが登場するが、TWINEはオリジナルストーリーに忠実ではなく、ゲームだけに出現する新しい敵が重要な役どころを担うようだ。また、主人公が秘密カジノで女性と会話するシーンがあるように、"女たらしのボンド"を地でいく設定が多い。なお、映画ではX線眼鏡を使用する場面があったが、そのようなシーンを取り入れた1人称視点ならではの演出も見られるかもしれない。

ジェームズ・ボンドの映画に付き物なのが、Qの研究所から送られてくる小道具だ。TWINEでも、盗聴器やカード式の錠前といったQが制作した小道具が登場する。プレイヤーが使用する銃器は20種類用意されており、ドイツの警察が近い将来採用すると言われている小型ピストル"P2K"や、ベルギー軍のために開発された弾倉上部取り付け型の28mm口径"Munitions Belgique PS100"などがリアルに再現されている。映画シリーズのもう一つのトレードマークといえばカーチェイスだが、ボートでの追跡やスキーの滑降シーンなどはあるものの、車を使ったアクションはないようだ。

この作品では、QUAKEⅢエンジンにSkeletal Animation機能などが追加されているので、ダメージを受けた個所によって、キャラクターのアニメーションはそれぞれ違ったものになるという。流血シーンを前面に押し出した作品ではないようで、状況によっては隠密行動を取る必要もある。また、3Dシューティングでは珍しく、ミッションを遂行するのに複数のパターンが用意されているのも特徴だ。

木箱やドラム缶など、破壊できるオブジェクトが数多く用意されているという

007:THE WORLD IS NOT ENOUGH

ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC／PS2
開発元	エレクトロニック・アーツ
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2001年3月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネット(PC版のみ)

Munitions Belgique PS100

Iac Defender

Koffler&Stock KS7

核兵器施設からロシアの原子力潜水艦まで、映画に登場した場面がQUAKEⅢエンジンで美しく再現されている。このエンジンを使用することになったのは、ほかのゲームエンジンよりもポリゴンを多く表示できるためだと言われている

ここが注目ポイント!

映画シリーズの雰囲気を再現することが最も重要視されているだけあり、ゲームを進行させる上でキャラクターとの会話ややり取りは非常に大切である。そのため、NPCの思考ルーチンもかなり洗練されている。また、「HALF-LIFE」のようなドラマチックな演出も期待できるだろう。マルチプレイモードでも、ジェームズ・ボンドのキャラクター性を生かした特殊なモードが考案されているようだ。

掲載している画面はPC版のものです

NASCAR RACING 4

日本やヨーロッパでの人気はいまひとつだが、アメリカでは熱狂的なファンが多い“NASCAR”。このレースを本格的にシミュレートしたゲームを送り出してきたPapyrus社の最新作「NASCAR RACING 4」(以下、NR4)の発売が近づいている。春先に開催されるデイトナ500に、ピッタリと照準を合わせた格好だ。

NASCAR RACING 4	
ジャンル	レーシングシミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Papyrus社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2001年2月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで43人まで

NR4では、2000年度のウィンストンカップやブッシュナショナルシリーズに登場したドライバーとそのチームがフィーチャーされている。前作は“最後のDOSゲーム”と冷やかされたほど技術的なマイナス面が目立ったが、NR4はOpenGLとDirect3Dを完全サポートしており、非常に美しいグラフィックが見物である。また、グラフィックオプションの設定が多岐にわたっているため、かなりスペックの低いマシンでも問題なくプレイできる。さらに、ビデオカードの最大解像度まで設定を上げられるため、nVIDIA社製のGeForce2 Ultraのカードを使用した場合には、2048×1536ドットで表示することもできるのだ。

NASCARは、コースの多くが競輪場のようにだ円形で、何百周も周回するレースなので、一見単純そうにも見える。しかし、敵を追い抜く際の駆け引きが面白く、そこにこのレースのだいご味が集約されている。1995年に発売されたNASCAR RACINGシリーズの第1作目以来、Papyrus社がマルチプレイモードに重点を置いて開発を進めているのもそのためであろう。NR4はLANやインターネットに対応しているほか、Sierra Studios社が運営するWON.netを介せば、43人ものプレイヤーで対戦することができるのだ。

ピットクルーから連絡事項や注意点などの指示を聞くことができる。走行中には、コクピット内から左右の風景を見ることも可能だ

ここが注目ポイント!

物理的な再現度やモデリングのリアリズムは申し分ない。グリルガード(フロントを覆う金属製のガード)に張るテープの量に至るまで、複雑な微調整もすべてセーブできるようになっている。操縦面でもさまざまな設定が可能なので、初心者でも問題なく楽しめるはずだ。

Japan Premiere

OPERATION FLASHPOINT

同じ開発元から、前作に当たる「FLASHPOINT」というゲームがリリースされている。本作は、ゲームプレイからグラフィックまで、あらゆる点で前作を超えるだろう

冷戦下にあったソ連(旧ソビエト連邦共和国)では、ゴルバチョフ書記長によって、“ペレストロイカ”と呼ばれる経済開放政策が推し進められた。この政策が、やがてはベルリンの壁の崩壊やソ連の分裂へと続く民主化への足掛かりとなったが、急速な革命を嫌って各地で反乱を起こした軍人や官僚もいた。「OPERATION FLASHPOINT」は、ゴルバチョフ氏が就任した1985年当時のソ連を舞台にした作品で、プレイヤーはゴルバチョフ氏の要請で出動したNATOの一部隊のリーダーとなって反乱を治めるのだ。

OPERATION FLASHPOINT	
ジャンル	コンバットアクション
プラットホーム	PC
開発元	Bohemia Interactive Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Codemasters社
発売時期	2001年4月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

この作品を一言で説明するのは難しいが、「RAINBOW SIX」「COMMANDOS」「TEAM FORTRESS」のゲーム性を掛け合わせたような内容だといえる。戦略的な要素を絡めたアクションゲームは、5人程度の兵士を操るのが現在のところ一般的だ。しかし、OPERATION FLASHPOINTでは、1ミッションで最高12人までの兵士を指揮しなければならない。

ゲームを開始すると、まず広大なマップに驚かされる。ミッションはおよそ50種類用意されており、ミッションをコンプリートするごとにプレイヤーの階級が上がる仕組みになっている。また、ミッションに失敗しても、次のミッションへ進めることもできる。Hardware T&Lに対応したグラフィックは美しく、各兵器のディテールや風景のデザインは見事だ。なお、マルチプレイモードやレベルエディターも用意される予定である。開発元の話によると、兵士たちの思考ルーチンも入念に作り込まれているという。

ここが注目ポイント!

兵士のタイプは約30種類も用意されており、プレイヤーは、狙撃兵、医療兵、操縦士、地雷設置要員といった人材から隊員を選択して、各ミッションに合わせた部隊編成をしなければならない。さらに驚くことに、戦車やヘリコプター、輸送トラックに至るまで、陸海空の車両や機体が30種類以上も登場し、プレイヤーが自在にコントロールできるという。

NEWS Summary

Japan Premiere

MAJESTIC

Bullfrog Productions社やOrigin Systems社など、自社内にあった多数のブランドを、EA Games、EA Sports、EA.comの三つにまとめたエレクトロニック・アーツ。「MAJESTIC」は、その中のEA.comの旗手役を担う作品として制作されているが、その内容はほとんど明らかになっていない。

MAJESTICは、単に"パソコンゲーム"というカテゴリーに当てはめることさえ難しい。プレイヤーは通常のゲームのように、ソフトを購入することや、巨大なファイルのダウンロードをする必要がないのだ。MAJESTICはインターネットをはじめとするさまざまな通信手段を活用することで、現実に物語の主人公になったような体験が可能となるという、まったく新しい趣向のエンターテインメントなのである。

プレイヤーはまず、公式ホームページでユーザー登録をすることから始める。その後、プレイヤーには、電話、FAX、電子メール、携帯電話を通してさまざまな情報が送られてくるようになる。これらの情報を基に、セキュリティーのかけられたホームページ(EA.comによるフェイクサイトが存在する)のパスワードを解読する、指定された電話番号に連絡して、相手の人物(カスタマーサービス係員)から情報を入手するなどして、ミステリーを解き明かしていくわけだ。食事中でも携帯電話にメッセージが入ったり、真夜中にFAXの音で目覚めたりするかもしれない。プレイヤーは、人気を集めたTVドラマ『X-FILES』のような、不思議さと恐怖に覆われたストーリーを、現実の世界で疑似体験できるわけだ。

ストーリーはいくつかのエピソードに分かれているようだが、ゲームのコンセプト上、その内容に関しては厚いベールに覆われたままだ。プレイヤーは月額10ドル程度の"参加料"を払ってMAJESTICをプレイすることになる。

MAJESTICのタイトルは、UFO墜落で有名なロズウェル事件をきっかけに、アメリカ政府によって結成されたと言われている秘密組織"Majestic-12"に由来しているらしい。そのため、ゲームのストーリーもそれに関連した内容だと予想される。

MAJESTIC	
ジャンル	アドベンチャー
プラットホーム	PC
開発元	Anim-X社
アメリカ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2001年春
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

これらの画像のように、ビデオメールで情報を得たり、(架空の)会社のホームページから情報を収集したりと、パソコンやそのほかの通信機器を利用することそのものがゲームとなる

Japan Premiere

ZERO-G MARINES

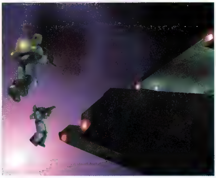
Strategy First社が手掛ける「ZERO-G MARINES」は、近未来の宇宙空間を舞台にした1人称視点のアクションゲームだ。鉱石探査や研究のために、巨大企業"Terra Corp"は火星や木星の衛星軌道上に宇宙ステーションを建設。そこで行われていた遺伝子工学の研究がウイルスを発生させるという大惨事を引き起こした。それと同時に、カルト教団がステーションを占拠するという暴挙に出たことから、Terra Corpの精鋭兵であるプレイヤーが事態を収拾するために派遣されるのだ。

"Zero-G"というのは、Zero Gravity、つまり無重力のことである。ZERO-G MARINESでは、360度自由に飛び回ることのできる「ディセント」シリーズのようなプレイを、宇宙空間で楽しむことができるのだ。ただ、この自由度の高さによって、プレイヤーが方向感覚を失う恐れもあるということから、俗にマウスルックと呼ばれるマウスによる視点コントロールはできないようになっている。

戦略性のあるゲームソフトの開発で定評のあるStrategy First社の作品だけに、本作はただのアクションゲームに収まってはいない。プレイヤーはTerra Corpによって開発された"Exoshell"と呼ばれる戦闘用スーツをまとい、一度に八つの武器を装備して戦うことになるが、ステーションに存在する、武器を生産する工場と、武器をアップグレードできる研究施設を利用して、必要に応じて新しい武器の開発をしなければならない。また、ウイルスに侵されていない人を救出した場合は、そのキャラクターを味方に付け、1ミッションにつき最大5人まで率いて戦うことが可能だ。それぞれの仲間に違う武器を装備させることもできる。

マルチプレイでは、16人までのデスマッチのほか、キャンペーンを仲間と協力してプレイするモードも用意されている。ステーションの内部は、監視カメラや、カードキーが必要なドアなど、防衛機能が働いており、これらをどうやって攻略していくのかが重要な要素になりそうだ。

ZERO-G MARINES	
ジャンル	3Dアクション
プラットホーム	PC
開発元	Strategy First社
アメリカ	
発売元	Strategy First社
発売時期	2001年秋
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで16人まで



味方の兵士は、プレイヤーキャラクターほど強くはない。しかし、救助した人を予備兵としてためておき、ミッションごとに補充することができる

新作情報をダイジェストでお届けする

NEW GAMES GALLERY

GANGSTERS 2：VENDETTA

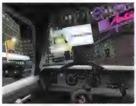
大恐慌や禁酒法によって風紀が乱れていた1930年前後のアメリカを舞台に、ギャングのボスとなって組織をまとめながら、町での影響力を強めていく戦略シミュレーションだ。1998年に発売された第1作目は、システムの複雑さやインターフェースの問題からじゅうぶんな面白さを引き出せなかったが、本作ではミッション制が導入され、傘下にできる子分が40人に制限されるなど、さまざまな改良点が見られる。それぞれのキャラクターは能力に差があり、それらのキャラクターをうまく使って、恐喝、賄賂、殺人などの目的を実行し、プレイヤーの思うがままに裏の社会を仕切っていくのだ。

Information	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Hothouse Creations社 アメリカ／ヨーロッパ
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	2001年2月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで8人まで

MOTOR CITY ONLINE

史上初となるオンライン専用のレーシングゲームで、1930年代から1970年代にかけて登場したアメリカの名車に乗ることができる。24時間稼動するサーバーに用意された世界で、競争相手を見つけてストリートレーシングを楽しんだり、稼いだ賞金で車のチューンアップをしたり、チャットルームで仲間と談義したりと、通常のレーシングゲームの枠を越えた作品となっている。オンラインRPGに見られるように、プレイヤー間の売買によって世界の経済が成り立っているので、新車や人気のパーツにはプレミアが付くこともあるのだ。

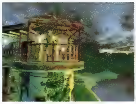
Information	
ジャンル	オンライン専用レーシング
プラットホーム	PC
開発元	エレクトロニック・アーツ アメリカ
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2001年夏
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用

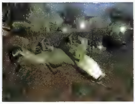


YAGER

未知の惑星を舞台にし、独特の雰囲気のグラフィックで展開する、アドベンチャー要素を取り込んだアクションゲームだ。詳細はほとんど不明だが、ゲーム中ではさまざまな戦闘機を操縦することができるようだ。Xbox版にもマルチプレイモードが用意されており、ドッグファイトを行うデスマッチモードや、チーム対戦が楽しめるという。2001年秋に予定されているXboxの初出荷に合わせて開発が進められており、その後パソコン版が発売されることになる。

Information	
ジャンル	アクションアドベンチャー
プラットホーム	Xbox、PC
開発元	Yager Development社 アメリカ／ヨーロッパ
発売元	マイクロソフト(パソコン版はTHQ社)
発売時期	2001年9月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり





あの『スター・ウォーズ』がオンラインRPGになる「STAR WARS GALAXIES」緊急速報！

「STAR WARS GALAXIES」(以下、SWG)は、映画『スター・ウォーズ』の世界観を基にしたオンライン専用の大型RPGだ。Lucas Arts Entertainment社の監修の下、「EVERQUEST」で有名なVerant Interactive社が開発しており、発売は2002年に予定されている。ここでは、本誌が入手した情報をまとめて紹介しよう。

SWGには人間からウーキー族まで、能力の違うさまざまな種族が登場し、プレイヤーキャラクターは帝国軍や反乱軍といった組織に属することが可能となっている。また、スキルツリーシステムが採用される予定で、戦闘や生産スキルに加えて、“Politics”(政治)スキルが存在するのが面白い。宇宙全体を巻き込む戦争が背景となっているため、プレイヤーキリングは容認されているが、特定の場所や状況でなければできないと思われる。

自由度の高いプレイスタイルになる見込みだが、多くの人の目標は、“ジェダイ”になることだろう。映画でおなじみの生物をペットにして、それらを“売買する”“育てる”ことが楽しめるほか、“R2-D2”のようなドロイドをお供につけて行動することも可能となる。

なお、開発メンバーであるRaphael Koster氏はSWGの公式ホームページ(http://www.station.sony.com/starwars/)の掲示板において、ライトユーザーの存在を考慮したゲームデザインを考えていると述べている。遊び方によっては短い時間で終了できる、必要時間が予測できるといったクエストシステムを採用し、戦闘だけに焦点を置かず、生産活動などの場を与え、戦闘と同等の経験や報酬を得ることができるようになるという。また、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」では、熟練のプレイヤーに目標がなくなる現象があったことを指摘し、これを改善したいとも述べている。魅力的な世界観がゲームではどのように表現されるのか楽しみだ。

スター・ウォーズ：ジェダイの復讐

スター・ウォーズ：新たなる希望

スター・ウォーズ：帝国の逆襲

© 2000 Lucasfilm Ltd.&TM.All Rights Reserved."Twenty Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license.

現在、不朽の名作であるスター・ウォーズ3部作をセットにしたビデオ『スター・ウォーズ トリロジー』が発売されている。ビデオには、制作が進められている『スター・ウォーズ エピソードII』の舞台裏が特典映像として収録されている。

スター・ウォーズ トリロジー
発売元：20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン 株式会社
発売日：発売中
価　格：6,980円(税別)3本組

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

12／4 『グラディエーター』がゲームになる
ラッセル・クロウ主演で大ヒットを飛ばした映画『グラディエーター』のライセンスを、Sierra Online社が獲得した。ローマ帝国の将軍から奴隷、果ては剣闘士になった男の一生を描いたものだが、ゲームジャンルなど、詳細についてはまだ発表されていない。

12／5 動きが見えた「DUKE NUKEM FOREVER」
永遠に発売されない、と陰口をたたかれることも多くなった「DUKE NUKEM FOREVER」の発売元が、アンフォグラムから、本作の開発元である3D Realms社も資本参加しているGathering of Developers社へと移行した。DUKE NUKEM FOREVERは2001年の第2四半期のリリースを目指して開発が進められている。

12／6 アンフォグラム、Hasbro Interactive社を買収
アンフォグラムはアメリカ大手販売会社のHasbro Interactive社を1億ドル(約110億円)で買収した。これに伴い、アンフォグラムは、「DUNGEONS&DRAGONS」を題材にしたオンライン専用RPGの権利を獲得する。さらに、シミュレーションゲームで名高いMicroprose社を傘下に収めるだけでなく、Atari社の名作シリーズの使用権をも掌握することになる。2000年、とてつもない数の買収劇を演じたアンフォグラムは、業界屈指の巨大企業へとのし上がった。

12／15 さよなら3Dfx Interactive
この日、Voodooシリーズでおなじみのスリー・ディ・エフ・エックスが、競合相手であったnVIDIA社に買収されるというショッキングなニュースが業界を駆け巡った。商標、Voodooなどのブランド名、諸技術の特許などがnVIDIA社に移行する予定だ。T-Bufferを開発したGary Tarolli氏など、有能な技術者の移籍先の話などはまだ出ていない。

1999年10月に、当時の社長Greg Ballard氏が辞職したころから会社運営の軌道がおかしくなった気がする。ニュースのタイトルの“3Dfx Interactive”は誤植ではなく、全盛のころの同社に敬意を払って、以前どおりに記載した

12／22 マイクロソフト、Xboxの生産計画を発表
マイクロソフトはFlextronics International社と協力して、次世代ゲーム機であるXboxの生産拠点を、海外数ヵ所に設置することを発表した。Flextronics International社は、マイクロソフトの多くのハードウェア製品の生産に携わっている。すでにFlextronics International社の保有するメキシコとハンガリーの工場での生産が決まっており、アジアの生産拠点も計画されている。Xboxはアメリカと日本で2001年秋に、ヨーロッパでは2002年の第1四半期に発売が予定されている。

Blizzard Entertainment社に独占取材を敢行！

DIABLOシリーズの現在、

DIABLOの生みの親David Brevikが語るシリーズの制作秘話と㊙構想

本誌『Play Online』の創刊以来、毎年発表を続けているNetwork Game of the Year（以下、NGY）。第3回目の大賞は、前評判どおりに「DIABLO Ⅱ」が受賞した。思えば、本誌がムックとして登場した1997年秋には、世界中に“DIABLO熱”が広がっており、その熱気が日本にも上陸していた。Play Onlineが月刊誌として発売されることになったのも、少なからず「DIABLO」の影響があったと言えるだろう

2000年12月14日、われわれ取材班はDIABLOシリーズを開発したBlizzard Entertainment社とコンタクトを取り、作品の生みの親であるDavid Brevik氏にインタビューを敢行すると同時に、NGYの受賞トロフィーを手渡すことができた。アメリカのメディアでさえめったに足を踏み入れることのできないオフィスだが、今回は特別に日本からの取材を歓迎してくれた

Play Online（以下、**PO**）　「DIABLO Ⅱ」がNGYの大賞に選出されました。おめでとうございます。ではまず、受賞のコメントをいただけますか？

David Brevik（以下、**DB**）　ありがとうございます。貴誌からNGYの大賞をいただけて、非常に光栄に思います。NGYは、読者の方々の投票によって選ばれるそうですね。日本のプレイヤーに認めていただけたことに感謝します。われわれが面白いと信じるものを制作してきたからこそ、共感を呼ぶことができたのでしょう。

PO　作品をリリースした後には、バケーションは取られました？

David Brevik

DB　いや、すぐに「DIABLO Ⅱ EXPANSION SET：LORD OF THE DESTRUCTION」（以下、拡張パック）の開発に取り掛かる必要がありましたからね。開発チームとその家族を2泊3日のクルージング旅行に連れていったのですが、自分でたっぷり休暇を取るほどの時間的な余裕はまだないんですよ。ゲームを作ったり遊んだりするのが好きですから、それで満足しちゃってる部分もありますね（笑）。

PO　DIABLO Ⅱを制作するに当たっての障害といったものはありましたか？

DB　プレッシャーですね（笑）。初代DIABLOが大きな成功を収めましたから、それに恥じない作品に仕上げることを業界やファンから求められていたのは感じていましたし、われわれ開発チームにとっても、前作を超える作品にすることが課題でもありました。4年近くの歳月がかかりましたが、このような賞をいただけたことで、取りあえずは安心しています。それから開発中に最も頭を痛めたのがネットワークに関することですね。DIABLOでは、battle.net上でのマルチプレイモードでチートがまん延しましたから、チートをいかに防ぐかに神経を尖らせていたんです。ネットワーク回りでの調整にはかなり時間がかかったんですよ。

PO　前作と比べて開発メンバーも増えたのですか？

DB　はい。DIABLOでは18人でしたが、DIABLO Ⅱでは45人程度に増えました。今もそのメンバー全員が拡張パックの制作に取り組んでいます。

NEWS Summary

過去、そして未来

昨年、本誌のNetwork Game of the Yearの大賞に選出されたのは、日本だけでなく世界中のゲーマーから支持されたアクションRPGの名作「DIABLO II」である。今回、この作品の開発元であるBlizzard Entertainment社に取材を敢行したところ、受賞コメントや開発が進行している拡張パックの情報のほかに、DIABLOファンが歓喜しそうな思わせぶりな作品構想(?)まで聞くことができた。

Blizzard Entertainment社は、Blizzard SouthとBlizzard Northの二つの部署で構成されている会社で、カルフォルニア南部のアーバイン市を本拠地とする"South"が母体となり、カリフォルニア北部のサンマテオ市の"North"が支局となっている。制作するソフトも異なり、Blizzard Southが「WARCRAFT」や「STARCRAFT」などのシリーズを手掛ける一方、Blizzard Northが「DIABLO」シリーズを開発したのだ。

PO DIABLOが生まれた経緯についてお聞かせください。

DB Blizzard Northの前身は、Condor Software社という名もない開発チームでした。ある時、DIABLOの原型となるソフトをBlizzard(South)社の面々に見せる機会があり、その後販売契約するまでに至ったのです。開発料として、前払いで30万ドル(約3,300万円)をいただいたのですが、その額で18人のメンバーを食べさせていくのに必死でしたよ(笑)。それでも、ゲームが出来上がっていくにつれて、Blizzard本社の期待は高まっていったようで、結局会社ごと買収という形でBlizzard Northが誕生したのです。お金の心配がなくなって、ホッとしたのを覚えています(笑)。

PO DIABLOは、どのような作品の影響を受けていたんでしょう?

DB 私は昔からのテーブルトークRPGファンですが、コンピューターゲームとしては「MORIA」の影響が大きいですね。MORIAってご存じないでしょ? このゲームは、UNIXベースのテキストアドベンチャーゲームで、@マークが自分のキャラクター、Xマークが敵のモンスターといったような、ずいぶん古いタイプのものなんです。とにかく、近づいてくる敵を攻撃するだけの簡単なゲームプレイでしたが、その単純さをグラフィック化させたいという欲望はありました。まあ、それがDIABLOの原型になったといってよいでしょう。RPGだけに限らず、ゲーム中にプレイヤーの取った行動によって、アイテムや新しいスキルといった報酬を与えられることが、ゲームを面白くする重要な要素だと考えています。DIABLOシリーズは、そのコンセプトを突き詰めたものなんです。

Blizzard Northのオフィス

PO では、DIABLOのゲームプレイは制作過程で大幅に変わったんですか?

DB 変わりましたよ。DIABLOって、実は当初ターン制のゲームになる予定だったんです。

PO 本当ですか? それは驚きですね!

DB でしょ(笑)。ゲームプレイに関しては、大掛かりなものだけで20回ほど変更しています。ある時デザイナーの1人が「これ、自分が動いている時でもモンスターが迫ってきたら面白いよね」っていう話を制作会議で持ち掛けてきたんです。「それじゃあ一つ作ってみよう」ということでその時はまとまったんですが、その直後から私自身の心の中にどうも引っ掛かるものがあって、会議が終わってから2時間後には、今でいう"リアルタイム制"のプログラムに書き換えちゃってたんです。

PO その後は、歴史が証人ですね。DIABLOが成功するという直感はいつごろからお持ちになってたんでしょう? 1996年当時、アメリカではRPG市場はかなり低迷していましたが、現在のRPG人気はDIABLOのおかげだといっても過言ではないですから。

DB うれしいですけど、われわれの力が流れを変えたというのは言い過ぎかも(笑)。取りあえず、リアルタイム制になり、ゲームショーなどで公開し始めたころから前評判がどんどん高くなっていきました。「これはくるな」っていう自信は、そのころからありましたね。

PO DIABLOは、正統なRPGではないという意見も多いですね。

DB 今まで開発されてきたRPGの方式に従うつもりはありませんでしたし、それが基となってわれわれの創造性が限られてしまうと、失うものが大きいでしょう。以前から開発チームの間では、「われわれはRPGを作っているのではない。DIABLOを作っているんだ」と公言してきました。今でも、"クリック&ハッキング"(マウスをクリックして敵を倒すという意味)というゲームプレイに特化し、それによってプレイヤーが報酬を得るようなゲームにしたことへの疑問は持っていません。

Bill Roper氏からの手紙

Blizzard Entertainment社の顔として、本誌に何度となく登場してもらったエクゼクティブプロデューサーのBill Roper氏からも受賞コメントをいただいているので、紹介しよう。

栄えあるNGYの大賞に選ばれたということを知り、Blizzard Entertainment社を代表して、貴誌とその読者の皆さんに感謝します。レベルの高いゲーマーが多い日本の雑誌からゲーム大賞をいただけるということは、われわれにとって非常に光栄なことです。今後も世界中のプレイヤーに喜ばれるような質の高いソフトを開発できるよう努力してまいります。

心からの敬意を表して
Bill Roper

Brevik氏のお気に入りのキャラクタークラスはBarbarian。ベータリリース時に使用可能なキャラクターがBarbarianだけだったのも、その影響があるらしい
さて、話は変わるが、読者の皆さんもご存じのようにDIABLO Ⅱの拡張パックがまもなくリリースされる予定である。Brevik氏は、このプロジェクトを直接指揮しており、DIABLO Ⅱの時と同様に重要なポストに就いている

PO　先ほど、DIABLO Ⅱではプレッシャーがあったというお話をされましたが。
DB　ありましたねえ。DIABLO Ⅱが前作から変わり過ぎてしまうことでファンが離れることを心配しましたし、変化があまりなかったらなかったで、皆さんから批判を受けることも考えられましたから。それは、ゲームが発売された後も同じで、battle.netの混雑は私たちの予想をはるかに超えたものとなりました。
PO　DIABLO Ⅱを買ってbattle.netで遊んでない人なんて、ほとんどいないんじゃないですか？
DB　そうかもしれませんね。Asiaサーバーでは特に混雑して、一度に8万人なんてこともあったんです。日本のプレイヤーの皆さんもご不満に思われたでしょうが、それはわれわれも同じ気分なんですよ。今後もより快適なネットワーク環境を提供していくように努力するつもりですし、これからもぜひDIABLO Ⅱで遊んでいただきたいと思います。
PO　変な話ですが、DIABLO ⅡのCD-ROMを解析したファンが、拡張パックの発表前に隠しソースの存在を暴露しちゃいましたよね。
DB　隠しても仕方ないから認めちゃいますけど……(笑)。恥ずかしいですよね。でもあれは、拡張パックの発売を前提に紛れこませていたのではなく、情報を取り除くのを忘れていたものなんです。制作の早い段階で、どうしてもゲームが大きくなり過ぎてしまったために、見送ることになった仕様だったんですよね。まあ、拡張パックの発表直前にリークされただけましだったとは思います。
PO　もともと、キャラクターの数は、DIABLO Ⅱでは最初から5人、拡張パックで2人となる予定だったんですか？
DB　DIABLO Ⅱのキャラクター数は、かなり早期に決定していましたが、拡張パックで登場させるキャラクターの選定には紆余曲折がありました。今後の私のお気に入りはDruidになりそうですね。オオカミ男に変身するのがカッコイイんですよ。
PO　現在進んでいるプロジェクトは拡張パック以外にありますか？
DB　いや、拡張パックのリリースに向けて、チーム全員で取り組んでいるので、アイデアはあっても、具体的に進んでいるものはありません。
PO　DIABLO Ⅱでは、ついにディアブロが葬られてしまったので、続編の登場はないですよね？
DB　断定はしませんが、そうとは限りませんよ。
PO　「BAAL Ⅱ」とかになるんですか？

Druid

DB　いやいや(笑)。まあ結局あの世界を作り出しているのは、神や悪魔でなく、われわれ開発者ですから、何とでも好きなようにできますよね。拡張パックでは、びっくりすることがあるかもしれません。
PO　えっ？ じゃあディアブロが復活するとか？
DB　まあ、ここまでにしておきましょう。
PO　結構重要発言ですけど、書いちゃいますよ(笑)。現在、Brevikさんがプレイされているゲームは何ですか？
DB　「EVERQUEST」と「ファイナルファンタジーⅨ」ですね。やはりRPGには興味あります。
PO　なんか、将来的な話を始めた途端に口数が減りましたね(笑)。今日はありがとうございました。拡張パックも楽しみにしてます。
DB　NGYの大賞に選んでいただいて、本当にありがとうございました。貴誌と読者の皆さんに、心から感謝します。このトロフィーは、玄関口の棚にしっかりと飾らせていただきますね。

文：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa、大澤 誠

ディアブロを描き上げた日本人アーティスト

あまり知られていない事実だが、Blizzard Northの開発チームには、初代DIABLOの時からデザインアーティストを務めている日本人がいる。9歳の時に家族と共に渡米したという岡村美智雄(Michio Okamura)氏である。DIABLO Ⅱで"ディアブロ"がさらに凶悪な様相に生まれ変わったのも、彼の功績によるものだ。DIABLO Ⅱと拡張パックでは、相当な数のモンスターをデザインしているという。アメリカで活躍する日本人のゲーム開発者は少ないだけに、貴重な人材だと言えるだろう。

岡村氏が手にしているディアブロのモックアップは、CG制作者に自分のアイデアを伝えるために使用したものだ

発売前に今から予習

DIABLO Ⅱ拡張パックの重要ポイント

RPGファンだけでなく、世界中のゲーマーを虜にしたDIABLO Ⅱ。この作品の魅力をさらにパワーアップさせる拡張パックは、2001年第1四半期に発売が予定されている。ここでは、インタビューで紹介し切れなかった拡張パックの情報を、二つのポイントに分けて解説しよう。

アイテム関連の仕様が大幅に変更される

拡張パックで大幅に追加／変更されるのはアイテム関連の仕様だ。キャラクタークラスごとに専用のアイテム系統が一つ追加され、Paladinはシールド（盾）、Amazonはグローブ（こて）、Barbarianはヘルメット、Necromancerはトーテムワンド、Sorceressはオーブ（水晶玉）というように、新アイテムが装備できるようになる。同様に、新しいキャラクタークラスにも専用のアイテムが用意され、Druidではベルト（皮製のヘルメット）、Assassinでは鉄爪やカター（短剣の一種）となっている。

また、PREFIXやSUFFIXがかなり追加されるほか、ベースアイテム、レアアイテム、ユニークアイテム、セットアイテム、マジックアイテムなど、すべての系統において新タイプのアイテムが登場する予定である。マジックアイテムでは、ソケット付きのものが用意されており、ソケットの数が三つ以上となっているものも少なくない。さらに、セットアイテムでは、すべてがそろっていない場合でも、プレイヤーのステータスにある程度のボーナス効果が加わるように変更されている。

なお、アイテムの耐久力を最大にしてくれるShrineが登場し、Horadric Cubeでもレシピが増えるというように、アイテム関連では目新しい要素が満載である。ちなみに、拡張パックにアップグレードしていないプレイヤーとは、武器の交換ができないという。

炎に包まれていて見にくいが、Sorceressはオーブを前に突き出すようにして持っている。このオーブには、キャラクターの魔法の能力を増強させる効用があるという

新しいキャラクタークラスのDruidは、背が高く、動物を使った攻撃ができる。自然の力を利用した魔法を詠唱し、自らオオカミ男などに変身することも可能だ

新たな女性キャラクターAssassinは、素早い身のこなしが信条。下方に見える投石器は、かなり距離が離れていても攻撃してくる

ネタばれ注意！ 拡張パックのストーリー

DIABLOの舞台であるカンデュラスでは、創世から“秩序”と“混沌”による永遠の攻めぎ合いが続けられてきた。この闘争が地上に舞台を移し、人間たちを巻き込んで大混乱に陥ったことが、DIABLOの世界観の下敷きとなっている。

拡張パックでは、プレイヤーがディアブロの弟である最後の悪魔バール（Baal）の後を追っていくという物語が展開する。ディアブロを倒した直後という設定でストーリーが始まり、プレイヤーは天使タイレルによってバールが逃走した事実を告げられる。そして、追跡の命令を受けてポータルドアが開かれるところからゲームがスタートするという。

バールが逃げ込んだ場所は、Barbarianたちが生活を営むバーバリアン高地と呼ばれる北の大地だ。雪と氷に覆われた荒涼とした山脈で、バールがそこで捜し求めているのは“Worldstone”と呼ばれる秘宝である。その詳細についてはあまり知られていないが、地上世界で“混沌”の力を最大限に引き出せるようにするためのものとされている。

バールは、バーバリアン高地に移動するかたわら、魔軍の残兵を彼の下に集結させ、大軍を率いるまでに成長している。そして、彼が通過したBarbarian族の町や村は攻撃を受けたために、部族崩壊の危機となっている。拡張パック用に用意されたストーリーは、六つのクエストからなるが、行く先々で、Barbarianたちの協力を得ることになるだろう。

拡張パックのムービーで語られるせりふとは？

拡張パックの制作発表と共に公開されたムービーは、プレイヤーの興味を引くために用意されたもので、業界関係者の間では“ティーザー”（teaser）とも呼ばれている。これは拡張パックの冒頭部分に使用されるものではなく、あくまで事前情報として特別に制作されている。ちなみに、ムービーで流れる声は、バールのものである。以下に、ムービーで実際に何が語られているのかを紹介しよう。

「ずっと地上界を歩き続けてきた。わが願いが託された“物”を、いつも探求しながら……。われは今、カイドランの山中にいる。アリエット山の奥深くに、あの物体が眠っているのだ。今こそ手中に収めん！」
「わが兄弟を無駄死にさせてなるものか。だれにも邪魔させることなく、この世界を征服してみせよう」

[illegible]戦力[illegible]」と言わせる展開になるかもしれない

インタビュー with

「EMPEROR：BATTLE FOR DUNE」は、SF小説の名作『DUNE』を基にした3Dリアルタイム戦略シミュレーションである。一時はこのジャンルの王として君臨したこともあるWestwood Studios社の最新作を、他誌に先駆けてお伝えしよう。

われわれは、リアルタイム戦略シミュレーションを面白くするためには何が必要かを熟知しています。

Christopher Longpre

「EMPEROR：BATTLE FOR DUNE」のプロデューサー。Interplay社をはじめとする制作会社でキャリアを積み、パソコン、コンソール機を問わず、多くの作品を手掛けてきた。同氏にとってEMPERORは、リアルタイム戦略シミュレーションの初プロデュース作品となる

『DUNE』は、フランク・ハーバートによって1965年に執筆されたSF小説の古典的名作である。デビット・リンチ監督によって映画化されているため、ご存じの方も多いだろう。この映画をゲーム化したのが、1992年にWestwood Studios社から発売された「DUNE II」だ。DUNE IIは映画をただゲーム化しただけでなく、敵の思考ルーチンがプレイヤーの操作を待たずしてゲームを展開していくという新しいゲームシステムを取り入れた。これが"リアルタイム戦略シミュレーション"の誕生である。その後、「コマンド&コンカー」(以下、C&C)や「STARCRAFT」「Age of Empires」の登場により、リアルタイム戦略シミュレーションは人気ジャンルと化した。DUNE IIはこれら大ヒットタイトルの原点とも言える作品なのだ。

最新作の「EMPEROR：BATTLE FOR DUNE」は、DUNE IIの続編に当たるもので、ポリゴンによる3D化が図られている。過去に発売された3Dリアルタイム戦略シミュレーションの多くは、操作性の悪さからプレイヤーに敬遠されていたが、同社のスタッフは3D化に相当な自信を持っているようだ。このゲームのプロデューサーであるChristopher Longpre氏にその詳細をうかがった。

Play Online(以下、**PO**)　「EMPEROR：BATTLE FOR DUNE」(以下、EMPEROR)のストーリーはどういったものなのでしょうか？

Christopher Longpre(以下、**CL**)　EMPERORは、ストーリー的にDUNE IIの続編、つまりDUNEシリーズの第3弾となるわけです。Westwood Studios社は原作そのものではなく、デビット・リンチ監督の『DUNE』の配給会社とライセンス契約をしていますから、原作よりも映画に近いものと言えますね。

PO　原作、映画共にアトレイデス家(The Atreides)とハルコネン家(The Harkonnen)の対立が重視されていましたが、DUNE II以来、オードス家(The Ordos)が加わって、三つどもえになっていますね。

CL　DUNE IIのときに考えられたことですが、3家系の抗争を描くというのは、ゲーム性を考える上で非常に重要であったようです。EMPERORではプレイヤーは操作できないものの、ゲームに密接にかかわってくる家系をさらに五つも加わえています。舞台となるのは10190年のアラキス星(Arrakis)を中心とする宇宙です。これより少し前、DUNE IIに登場したエレカ妃の援助によって、ある家系が皇帝フレデリック4世を暗殺するのに成功しました。その後、皇帝の座をめぐっての権力抗争が勃発するのですが、同時期にアラキス星の争奪戦も始まってしまうのです。原作や映画を見た方ならご存じでしょうが、アラキス星は砂漠の惑星でありながらも、宇宙旅行をも可能にする"メランジ"と呼ばれる高価なスパイスの原料を生産している土地なのです。このスパイスと皇帝の座の奪い合いがゲームの焦点になります。

PO　Westwood Studios社では定番のムービーシーンも挿入されますか？

CL　もちろんです。映画『スタートレック』のウォーフ役で有名なマイケル・ドーン氏がアトレイデス公爵を演じているほか、多数のタレントに参加してもらっています。ただし、これらのムービーは、今までのようにミッションブリーフィング的な役割を担っているのではなく、もっと総体的なストーリーの流れをプレイヤーに伝えるものです。これは、ゲーム自体が"オープンミッション制"になっているからなんですよ。

インターフェースはWestwood Studios社的な良さを残しながらも、美しい3D世界を築き上げている。右下の黄色い土地が砂漠(Dune)である。建物は岩盤のみに建築することができる

おそらくハルコネン軍の兵器だと思われる、本体そのものが回転刃になった"Buzzsaw"のCG画。ユニークなユニットが多いのもWestwood Studios社のゲームの特徴だ

Christopher Longpre

ミッションも終盤になると、敵の惑星へと侵攻することが可能となる。この画像は、雰囲気からしてアトレイデス家のカラダン星だろう

ハルコネン家の本拠地であるゲイディ プライム星は、炭坑や工場などで工業地化されている。画面は橋の上で壮絶な攻防戦が繰り広げられているシーンだ

EMPERORでは、ゲームを始める前に勢力地図のようなアラキス星のマップが表示され、侵攻するテリトリーをプレイヤーが任意に選ぶことができる。これが今回導入された“オープンミッション制”だ。オープンミッション制は、今までのリアルタイム戦略シミュレーションの戦略性にボードゲームのような陣取り合戦の要素を取り入れることで、ゲーム性により深みを持たせたシステムなのである。

PO EMPERORのミッションシステムについて詳しくお聞かせください。

CL アラキス星のマップは、全部で33ヵ所のテリトリーに分れていて、自分のテリトリーに隣接する敵地へと侵攻することでゲームが進行します。そのテリトリーの周辺区域から両者の援軍が来るわけですから、自然の地形や味方の配備を考慮しなければなりません。プレイヤーの攻撃ミッションが終了すると、その次のターンでは敵が攻撃を仕掛ける番になります。

PO そのあたりはターン制なんですね。

CL そのとおり。フィールド上でのリアルタイム戦略シミュレーションとしての面白さに、ボードゲームのようなマップを使って、もう一つ別のプレイの要素を加えたかったんですよ。一つのストーリーをキャンペーンとした場合、このキャンペーンは10から15くらいのミッションで構成されることになります。ミッションは100種以上になる予定ですが、プレイヤーの進め方次第で、まったく別の展開にもなります。これによって、同じ家系をプレイしても何度も楽しめることができるんですよ。

PO 退却もあるという話を聞きましたが。

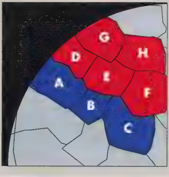
CL ええ。隣接する自分のテリトリーが少なかったり、それらのテリトリーにじゅうぶんなユニットを配置していなかったりなど、プレイヤーの勝機が無いと判断する場合は、戦う前に自国の別のテリトリーに退却することができます。また、ゲーム中に不利になった場合や、すでにミッションを完了している場合などでも、退却が可能です。

PO ミッションを完了した場合と言いますと?

CL EMPERORは、相手を殲滅(せんめつ)することだけがゲームの目的ではありません。特定の建物を破壊することや、別の家系と協定を結ぶなどのミッションを遂行することが直接の目的であり、敵との抗争は二次的なものととらえていただければ良いでしょう。

新たな戦略要素“ストラテジーマップ”

EMPERORで最も革命的と言えるのが、ストラテジーマップの存在だ。より理解していただくために、右の図をご覧いただきたい。A、B、Cからなる青い領地が自国のテリトリーとする。例えば、AからDに向けて侵攻した場合、Dに隣接する敵地はEとGの二つだけだ。侵攻した先に配置される敵ユニットの総数は少ないが、自国からの援軍は望めないので、Aのテリトリーにいたユニットのみで戦わなくてはいけない。BからEへ侵攻した場合は、Eと隣接したD、F、G、Hでの総数となるため侵攻は厳しいものになると感じるかもしれないが、こちらもAとCの援軍が加わるため、AとCのユニットの配備数によってはじゅうぶん渡り合えるようになる。援軍をうまく使っていくことを考えた上でのテリトリーの確保が重要になってくるのだ。



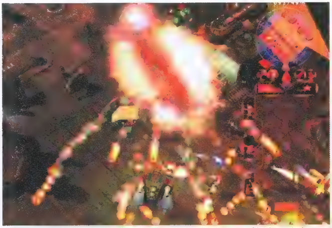
インタビュー with Christopher Longpre

PO 家系によってユニットタイプは異なりますか?
CL もちろんです。オーソドックスな性能である貴族色の強いアトレイデス家、好戦的で工業化が進んでいるハルコネン家、そして隠密行動の得意なオードス家というように、それぞれ異なった性質を持たせています。プレイヤーが選択できるのはこの3家系のみですが、先ほど言いましたとおり、EMPERORではイックス家(The Ix)、ベネ=トレイラクスゥ家(The Bene Tleilaxu)、サードーカー家(The Sardaukar)、フレメン家(The Fremen)、そしてカオム・ギルド(The CHAOM Guild)の五つの家系が登場します。これらの中から、プレイヤーは二つの家系を補佐役に選択することができ、その家系に属した特殊ユニットが扱えるようになります。つまりメインの3家系とサブの5家系で、合わせて30とおりの組み合わせができます。

EMPERORは、Westwood Studios社初のポリゴンを使用した3Dグラフィックの作品となっている。素早いコントロールが必要なリアルタイム戦略シミュレーションでは、3Dグラフィックの処理によってスムーズに動かないことも多いが、Longpre氏は「絶対にゲームプレイを犠牲にしないことを保証する」と胸を張っている。リアルタイム戦略シミュレーションを生み出した開発チームとしての意地なのだろう

PO メイン画面が3Dのグラフィックになりましたが、カメラ視点のコントロールもできるのでしょうか?
CL EMPERORは3Dグラフィックの特性を生かし、カメラ視点の変更を可能にしています。ズームもできますが、ゲームが心地よくプレイできることを念頭に置いていますので、基本的に広範囲が見られるような設定にしています。それほど個体のユニットにクローズアップできるわけではありません。われわれは、リアルタイム戦略シミュレーションを面白くするためには何が必要かを熟知しています。後はプレイヤーにどれだけ興味を持ってもらえるかだけなんですよ。
PO そのユニットや建物を生産するための資源は?
CL 非常に価値の高いスパイスの略奪戦が背景にあるだけに、EMPERORで用意されている資源は、メランジだけです。メランジは、Harvester(収穫機)というユニットによって集められ、精製所へと運び込まれます。建設物も3Dですから、地形に合わせて出口の方向を変えるという細かな演出もしています。絶壁側に扉があるのに、その後ろからユニットが出てきたりしたら興ざめですからね。
PO DUNEシリーズなら、サンドワームについても語らなければいけませんね。
CL そうですね(笑)。EMPERORでは、サンドワームはサイズの違う3種類が登場します。サンドワームを知らない方に説明しておくと、砂漠に住むこの巨大生物は、音に反応して地中から飛び出してきます。小さいサンドワームは1ユニットずつしか襲いませんが、大きいものは1回で最大12ユニットを腹に収めてしまいます。これを見るのが楽しいんですよ、ホント(笑)。

インタビュー:奥谷海人/写真:Shinya Aizawa


EMPERORは、3Dアクセラレーターが必須となる予定であるため、C&Cシリーズより高いスペックのマシンが要求される。しかし、最近のシステムであれば、これくらいのド派手なグラフィックでも大丈夫なはずだ

EMPERORːBATTLE FOR DUNEに登場する新たな五つの家系

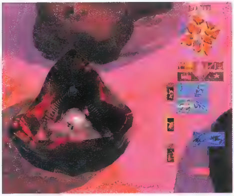
The Ix家
優れた技術力を持ち、幻覚作用を引き起こすユニットを生産する。Projectorというユニットは、ホログラフを使って味方のユニットのイメージを投影し、敵の目を欺くことができる。

The Bene Tleilaxu家
生物兵器の商人として知られるこの民族は、Contaminatorというウィルスに侵されたユニットを生産する。このユニットを敵地に送り込むと人間タイプユニットを次々と汚染していく。Contaminatorに汚染されたユニットはゾンビ化したような状態になり、Tleilaxuの配下となってしまう。

The Fremen家
アラキス星の原住民で、Fedaykinというユニットは、サンドワームを召喚することができる。しかもサンドワームにまたがって敵地に乗り込み、膨大な被害を与えることが可能だ。

The Sardaukar家
元皇帝の親衛部隊。強力な家系の側に付くことを好む。親衛部隊員であるBursagは、死をも恐れない突撃兵で、相手の懐に飛び込み、素手で敵ユニットを破壊する。

The CHAOM Guild
CHAOM技術を使った宇宙間航行を牛耳るギルド。単に"Spacing Guild"とも呼ばれる。ギルドに所属するNiab Tankというユニットは、瞬間移動の能力を使って敵地の真っただ中に出現することが可能だ。


ゲームにある種のランダム性をもたらすサンドワーム。せっかく生産したユニットだが、こうなったらどうしようもない。戦闘を放り出してでも逃げるが勝ちだ

ハルコネン軍のHarvesterがオードス軍の無差別攻撃を受けた瞬間。Harvesterは、エネルギーの源でもあるスパイスを自動的に収集してくれる非戦闘ユニットである。Harvesterは精製所を建設した時点で無料で付いてくるとのこと

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

話題のアクションゲームの制作も着実に進行中

Michael Ward

Westwood Studios社で、COMMAND & CONQUER:RENEGADEのプロデューサーを務める。普段遊ぶのは3Dシューティングばかりというから、このプロジェクトに最適の人物なのかもしれない。

コマンド&コンカーの世界感を生かしたアクションゲーム「COMMAND & CONQUER:RENEGADE」(以下、RENEGADE)。最近まったく音さたがなかった作品だが、今回の取材で開発が着々と進められているのが確認できた。

RENEGADEは、NOD軍に誘拐されていたタイベリウム(C&Cシリーズに登場する資源の名前)合成の第一人者であるモビウス博士を、主人公である突撃隊員ニック・パーカー(コードネーム"ハボック")が、単身で救いに向かうという設定だ。

今回の取材でRENEGADEのプロデューサーを務めるMichael Ward氏にデモを見せてもらったのだが、思った以上の軽快なアクションとストーリー展開で、見ているだけでもじゅうぶん楽しめるものであった。キャラクターの背後にカメラを設置した3人称視点であることからか、「QUAKE」とC&Cを合わせたような雰囲気を出しつつも、「TOMB RAIDER」にも似ているという感じを受けた。

ゲームはド派手なアクションだけでなく、敵の偵察から身を隠すなどの隠密行動を取る場面も少なくない。単調なゲームプレイにならないように工夫されているようであった。注目すべき点は、太陽光などの照明源からの光を表現することによって、より自然な影の投射を実現するDirect Lighting効果が活用されていることだ。DirectX8やOpenGLにも対応する予定で、最大で1600×1200ドットの解像度、32ビットカラーをサポートする。

RENEGADEは、12のミッションから構成されている。ミッションブリーフィングはなく、ゲーム中に"EVA"と呼ばれる人工知能を搭載したPDAとやり取りをし、そのマップでの目的や状況判断のための情報を入手する。Ward氏が披露してくれたシーンは、ゲームの序盤と思われる孤島での戦闘シーンと、東ヨーロッパの田舎を思わせる石畳の街並みの二つであった。孤島では、C&Cのようにまず岸辺に輸送されるところからスタートするが、その様子は映画『プライベートライアン』の導入部分そのもの。「C&Cの雰囲気を壊さないようにしながら、プレイヤーが戦禍の真っただ中にいるような気分になってもらいたい」と、Ward氏が語ったのにもうなずける演出だ。石畳の街のマップは、そのサイズが非常に大きく、スナイパー銃を使用する場面もあった。

Ward氏が言うには、C&Cをプレイしていた人が有利と思える点は建物やユニットの判別が容易にできるぐらいで、戦略ゲームになじみがない人でも問題なくプレイできるようになっているとのことだ。圧巻なのは、C&Cに登場した多くの建物に侵入できることで、8人までをサポートするデスマッチではアリーナのような役目を果たすらしい。また、オリジナルシリーズに登場したヘリコプターからタンク、戦闘用バイクにまで乗車できるようになっているのも面白い。

プレイヤーキャラクターが単体で行動するアクションゲームだが、連絡すると救援部隊が飛来してくるなど、味方の存在をアピールするシーンも多い。ミッションの攻略法も一つではないようだ

32ビットカラーテクスチャーをサポートした美しい画面。汗と煙にまみれた男っぽい内容のゲームだが、ストーリーには"サクラ"と呼ばれるなぞの諜報員も登場する

国内発ゲームニュース

映画版『トゥームレイダー』が2001年秋に日本でも公開される！

本誌今月号の表紙を飾っているララ・クロフトは、「トゥームレイダー」シリーズの主人公として世界的に有名なゲームキャラクターである。すでに本誌2000年9月号でも報じたとおり、このトゥームレイダーシリーズの映画化は順調に進行している。『コン・エアー』『将軍の娘／エリザベス・キャンベル』を手掛けたサイモン・ウェスト監督がメガホンを取り、『17才のカルテ』『60セカンズ』などで日本でも人気を集めているアンジェリーナ・ジョリーがララ・クロフトを演じる。映画版『トゥームレイダー』は、その脚本だけでも500万ドル（約5億5千万円）、制作費全体には1億ドル（約110億円）もの予算が投じられており、ゲームシリーズの物語に基づいたオリジナルストーリーになるという。ロンドン、カンボジア、アイスランドを舞台にした、壮大な冒険が展開されるようだ。

©2000 by Paramount Pictures Corp.

アメリカでは、パラマウント映画の配給で2001年6月15日に公開されることが決定しており、『M:I-2』以上の大規模な宣伝活動が計画されている。日本でも東宝東和の配給により、2001年秋に全国東宝洋画系で公開される予定だ。すでに、映画版『トゥームレイダー』の公式サイト（http://www.tombraidermovie.com/）では予告編のムービーも公開されており、迫力あるアクションシーンの一部を目にすることができる。

ゲームシリーズの完結編である「トゥームレイダー5：クロニクル」が発売されたこともあり、映画版への期待も高まるばかりだ。

「セガGT」「ゲットバス」のWindows版が2001年春に発売

セガのDreamcastタイトル「セガGT」と「ゲットバス」が、パソコンに移植されることが決定した。

セガGTは、2000年2月17日に発売された本格的なレーシングゲーム。100車種以上の実在する自動車が登場し、それぞれの車体の光沢や質感、自動車の挙動や接地感がリアルに再現されている。排気量別、駆動別、実際の企業が参加している冠レースなどさまざまなレースモードが用意されているほか、カロッツェリアモード（自動車工房）では、世界で1台しかない自分だけのオリジナルカーを作成することも可能だ。

セガGT

アーケードでも人気を博したゲットバスは、バス釣りの楽しさを見事にゲーム化した作品。ダイナミックなバスの動きとリアルなルアーアクションが巧みに表現されている。1999年4月1日にはDreamcast版が発売され、“つりコントローラ”との同時発売で話題を呼んだ。

ゲットバス

この2タイトルのパソコン版は、2001年春に発売が予定されているが、対応OSや価格などは未定。ただ、パソコン版ではランキングシステムなど、何らかのネットワーク機能を搭載することが検討されているという。「セガラリー2」をはじめとする同社のパソコン版タイトルには定評があるため、この2タイトルの仕上がりも非常に楽しみだ。

※画面はDreamcast版のものです

Xboxのデザインがついに発表 一部のゲームデモも公開

2001年1月6日（日本時間の7日）、アメリカのConsumer Electronics Showでマイクロソフトのビル・ゲイツ会長による基調講演が行われ、その中でXbox本体のデザインがついに発表された。黒いボディーの上面に大き“X”の文字をあしらったデザインになっており、本体前面には四つのコントローラー接続ポートが用意されている。この接続ポートはコントローラー以外の周辺機器にも対応しているほか、コントローラーの拡張スロットに音声入力用ヘッドセットを接続することも可能だ。

会場で公開されたXboxは実物大模型だったが、実機で動作するゲームのデモも上映された。アンフォグラムの「ODDWORLD：MUNCH'S ODDYSEE」とArgonaut Games社の「MALICE：A DARK AND COMIC FIERY TALE」の2本である。どちらも3Dアクションアドベンチャーであり、美しいグラフィックとなめらかな動きで、Xboxの高い性能をアピールした。

ODDWORLDは、日本では「エイブ・ア・ゴーゴー」として発売されたゲームシリーズ。アメリカでは主人公のAbeがなかなかの人気を集めているようだ

本体と同時にコントローラーのデザインも発表された。なお、これらのデザインは基本的に欧米向けのものであり、日本では変更される可能性もあるようだ

さまざまな機種間でのコミュニケーションが可能なネットワークお話ソフト「ちQのトモダチ」

ネクステックは、個性的なキャラクターたちとの会話を楽しめるネットワークコミュニケーションソフト「ちQのトモダチ」をリリースする。このソフトの最大の特長は、専用サーバーを介することにより、異なるプラットホームのユーザー間でも、シームレスにコミュニケーションが取れることだ。現在のところ、Windows／Macintosh版（ハイブリッド）、Dreamcast版、携帯電話（J-スカイ）版が用意される予定となっている。

ユーザーはまず、ソフト上で“ナビット”と呼ばれる“宇宙のトモダチ”を1人選ぶ。このナビットはユーザーと一緒に遊んだり、会話したりするうちに、ユーザーの趣味や生年月日、血液型などをプロファイルデータとして覚えていく。その後、ユーザーと仲良くなったナビットは、そのデータを使って、共通の趣味を持った人や、相性の良い人を紹介してくれるようになるのだ。紹介された友達とは、アドレスを公開せずにメッセージカードのやりとりができる。さらに、ナビットは友達の所に行って、ユーザーに頼まれたことを聞いてきてくれたり、友達からメッセージを受け取ってきたりする。友達を探してもらうときには、自分の情報の中で知られたくない内容を秘密にすることや、特に重視してもらいたい項目を設定することも可能だ。

このちQのトモダチは、Windows／Macintosh版とDreamcast版では仕様に違いがある。Windows／Macintosh版では3Dアクセラレーターなどの特別なハードウェアがなくても楽しめる2Dグラフィックが使用され、Dreamcast版はフルポリゴンとなる予定だ。

気になる発売日だが、すでにほかのプラットホームに先駆けて、携帯電話（J-スカイ）版が2001年1月17日からサービスを開始している。こちらはソフトを購入する必要はなく、月々300円の課金のみで利用できる。Windows／Macintosh版、およびDreamcast版は2001年春発売予定。ソフト本体の価格は未定だが、利用料金は月額300〜400円程度になるようだ。また、本体を購入してからしばらくは無料で楽しめる期間が設けられる予定となっている。

選択できるナビットは、個性豊かな宇宙人たち。例えばこの“自称、愛の伝道師”ジュリアンは、“ナルシスター星”出身で宇宙一のナルシストなのだ

初めに用意されているナビットは5人。その中からパートナーを1人を選ぶことになる。これは明るく元気な女の子マフィン

こちらはDreamcast版の画面。3Dグラフィックで描かれるナビットが自由に部屋の中を動き回る。このナビットはおしゃれな“ミスいん石”のアム

ビバリウムと日本アイ・ビー・エムが「シーマン FOR WINDOWS」（仮称）の開発を発表

ビバリウムは、Dreamcastで好評を博した同居型ペット育成ゲーム「シーマン」のWindows版を開発中であることを発表した。この「シーマン FOR WINDOWS」はDreamcast版とは異なり、ほかのユーザーのところにメッセージを届けてくれたり、スケジュールの管理をしてくれたりするエージェントソフトとなる。パソコンの立ち上げと同時に起動し、デスクトップに常駐するため、ユーザーは壁紙の中を泳ぎ回るシーマンと、いつでも音声で会話を楽しむことができるのだ。音声認識用エンジンとして、日本アイ・ビー・エムが今回新しく開発した「VIAVOICE-EASYSNAP」が組み込まれているため、スムーズな会話が可能となっている。さらにこのシーマンは、使用していくうちにユーザーの人間関係をデータベース化し、そのことを話題に話し掛けてくることもあるようだ。

シーマン FOR WINDOWSは一般のソフトのようなパッケージ販売は行われない。まず、2001年の3〜4月ごろにインターネットプロバイダー“イサオドットネット”のキャンペーンの一環として、会員に無料配布される。その後、2001年第3四半期以降に携帯電話版のサービスが開始され、2001年末にはコンソール機へと展開していく予定となっている。

動作の軽い3Dエンジンを使用しているため、ノートパソコンでも、無理なく常駐させられる。発表会場では、実際にシーマンFOR WINDOWSを使ったメッセージ交換のデモが行われた。ちょっとぶっきらぼうなシーマン流の会話のやりとりは、今までの電子ペットにはない不思議な魅力を持っている

シーマンウェブサイト
http://www.vivarium.co.jp/home.html

©VIVARIUM Inc. 1998,2001

正式サービスを開始した「スターチェイス」2001年2月10日にゲームイベントを開催

本誌で以前からその動向を追い掛けてきた、韓国産のネットワーク専用2Dシューティング「スターチェイス」。2000年12月2日から始まった1ヵ月間のベータテストを経て、ついに正式サービスが2001年1月3日より開始された。さらに、2001年2月10日には、ゲームイベントが開催されることも決定した。大会の詳細については現段階では、まだ決まっていない部分もあるが、判明していることをお知らせしよう。

まず、今回のイベントはプレイの腕を競い合う対戦大会となる。団体同士が戦うチーム戦ではなく個人戦で、多人数が同じエリア上で戦い、生き残った者が勝利者となるバトルロイヤル形式が採用される予定だ。大会参加の申し込みは、スターチェイスの公式ホームページからオンラインで行えるようになるという。なお、同イベントには本誌Play Onlineも何らかの形で協力する。さらに詳しいことは、決まり次第スターチェイスの公式ホームページに掲載されるので、興味のある人はチェックしてほしい。

現在公式ホームページでは、ゲームIDの取得や、クライアントのダウンロードなどができる。かなり頻繁に更新されており、大会の結果などは、迅速に発表されるようだ

スターチェイス公式ホームページ
http://www.joynt.ne.jp/starchase/index.html

インターネットを利用した無料電話 “ただTEL”サービス開始

インターネットテレフォンは、インターネットに接続したパソコンから無料で、世界中（240ヵ国）の一般電話や携帯電話に電話をかけることができるサービス“ただTEL”をスタートした。

ユーザーは、まず、ただTELのホームページ上でメンバー登録と、専用ソフトのダウンロードをする。その後、ホームページ内に用意されたバナー広告をクリックし“tel”と呼ばれるポイントをためることで、一定時間、無料で電話をかけることが可能になるのだ。一つのバナー広告をクリックすることで得られるtelは、5または20tel。20telで国内の一般電話へなら1分間、携帯電話へなら30秒間の無料通話ができる。

インターネットに接続する必要があるため、市内通話であれば料金的なメリットはないが、携帯電話や長距離への電話であれば、かなりお得なサービスと言える

本サービスは特殊な機器がなくても、マイク、スピーカーといった音声入出力機器とサウンドカードさえあれば利用可能だ。ホームページには電話番号を登録しておける電話帳などのサービスも用意されており、マイク付きヘッドフォンやセットトップボックスなど、ただTELをより使いやすくするためのアクセサリーの販売も行なわれている。なお、それらを購入することでもtelが加算される。

専用のダイヤラーには短縮ボタンも用意され、あらかじめ登録しておいた番号へ簡単に電話をかけることが可能だ

ただTELホームページ　http://www.tadatel.co.jp/

ネット対戦をより身近にする “TWIMNET”がオープン

ツイムネットはインターネット対戦ゲームサイト“TWIMNET”を正式にオープンさせた。多くのゲームをサポートしたマッチングサービスが行われており、ユーザーは専用のプログラムをダウンロードし、サーバーに接続することで、ほかのユーザーとのチャットや対戦が行える。最新タイトル「COLIN McRAE RALLY 2.0」や名作「ヒーローズ マイト&マジック3」などがプレイ可能で、「DIABLO Ⅱ」「Age of Empires Ⅱ The Age of Kings」といった定番タイトルにも対応している。また、それらのパソコンゲームを持っていなくても、「バトルテトリス」「神経衰弱」といったオリジナルゲームの対戦が楽しめるほか、リアルタイムにゲームの結果が反映されるランキングのサービスを受けられる。さまざまなイベントも企画されており、現在は、無料で会員登録ができるキャンペーンが行われている（2001年2月末まで）。

サポートタイトルおよびオリジナルゲームは、今後続々と追加される

独自のプロトコル変換技術により、IPXプロトコルにしか対応していないタイトルもインターネットを介して対戦することが可能になる

TWIMNETホームページ　http://www.twimnet.co.jp/

国内ニュース総チェック

12／9　ついに発売された“WonderSwanColor”
バンダイは携帯ゲーム機“WonderSwan”のカラー対応バージョン“WonderSwanColor”を6,800円で発売した。初回の出荷台数は、話題作「ファイナルファンタジー」の同梱版を含めて30万台。画面がカラーになっただけではなく、画面サイズやサウンド機能、ROMやRAMの容量アップなど、ほかのスペックも上昇しており、もちろんインターネットへの接続を可能にする“MobileWonderGate”にも対応している。今後「ウィザードリィ：シナリオ1 狂王の試練場」や「ダークアイズ～バトルゲート～」など、WonderSwanColor とMobileWonderGateの両方に対応したタイトルが続々と発売される予定だ。

12／13　「A列車で行こう」シリーズ、ネットワーク対応へ
アートディンクは同社の人気シミュレーション「A列車で行こう」シリーズの21世紀に向けての構想を発表し、2002年以降に発売される予定の2作品「A列車で行こう2002」（仮題）、「A列車で行こう2003」（仮題）をネットワーク対応にすることを明らかにした。A列車で行こう2002では、ネットワーク上に用意されたマップの中でユーザーが好きな場所を購入し、ほかのプレイヤーとの競争や協力が可能になるなど、ネットワークを利用した新しいゲームシステムが用意される。さらに、A列車で行こう2003では、経済の概念を導入し、プレイヤー間での土地や車両の売買も可能になる予定だ。プラットホーム、発売日は今のところ未定となっている。

12／20　新しいゲーム販売システム“@barai”の第2弾タイトル決定
セガは“@barai”（アットバライ）用の第2弾タイトルとして、最大4人までのネットワーク対戦が楽しめるリアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッド ソード」を発売すると発表した。@baraiは、Dreamcastのタイトルに一定の部分までしかプレイできないプロテクトをかけ、プレイヤーが引き続きゲームを楽しみたい場合には、インターネットを通じてキーを購入することでプロテクトを解除し、その後のプレイを可能にするという新方式のゲーム販売システム。ハンドレッド ソードの通常版は2001年2月15日発売、価格は5,800円だが、@barai版はそれよりも早い2001年2月8日に発売され、価格は980円、キーの購入代金は2,980円となっている。なお、@barai版ハンドレッドソードの購入は“ドリームキャストダイレクト”（http://www.d-direct.ne.jp/）または、“イサオドットネット”（http://www.isao.net/）で行える。

12／22　Dreamcastに登場する『ガンダム』のネットワークゲーム
バンダイは『機動戦士ガンダム』を題材にしたDreamcast用タイトル「ガンダム・ネットバトル」（仮題）を発売することを明らかにした。ガンダム・ネットバトルはプレイヤーがジオン軍、連邦軍に分かれ、戦艦やモビルスーツを駆使して戦うリアルタイムシミュレーションで、最大4人までのネットワーク対戦が可能になる予定だ。具体的な発売日、価格はまだ未定となっているが、リアルな3Dグラフィックで表現された戦闘シーンが特徴的で、コンソールにおけるネットワークゲームの要注目作品となりそうだ。

ゲームはユニットを移動させるマップモードと、攻撃を行うバトルモードに分けられている。リアルな3Dグラフィックで描かれたモビルスーツが登場するバトルモードではスキルと呼ばれる攻撃方法の選択が勝敗のかぎを握る
©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 2001

12／26　“フレッツ・ADSL”のサービスが本格的に始動
NTT東日本およびNTT西日本は、通常の電話回線を利用して高速なインターネット環境を提供する“フレッツ・ADSL”のサービスを正式に開始した。フレッツ・ADSLには、加入電話回線を共用するタイプとフレッツ・ADSL専用の線を新たに用意するタイプがあり、下りの通信で最大1.5Mbps。上りの通信で最大512kbpsの通信速度を実現している。利用料金は共用タイプで月額4,600円（電話回線の基本料金が別途必要）、専用タイプで6,200円となっており（共にプロバイダーへの接続料金は必要）、初期費用として契約料と工事費用が別途必要となる。現在、サービス地域は東京、大阪などの一部の地域だけとなっているが、今後、徐々に拡大される見込みだ。

Illustrator:Kazuo Watanabe

杉山淳一のインサイドトーク

さまざまな情報網を駆使して、いろいろな話題を提供していくこのページ。ゲーム業界で起こった大きな出来事や注目すべき事柄について、ボク、杉山淳一独自の考察を加えながら、ちょっと変わった角度で解説していくことにしよう。今回は、ようやくADSLに対して重い腰を上げたNTTと、海外と日本の通信網に関する実情の違いについて取り上げてみよう。

安易にNTTを批判する前に

日本の通信分野の遅れはだれのせい？

いよいよADSLのサービスが始まるというニュースを聞いて、ボクは3年前にX氏を取材した時の話を思い出した。NTTでxDSL技術を研究している彼の話はとても分かりやすく、xDSLの概要だけではなく、その開発の背景や歴史について詳しく説明していただいた。しかし、実直なX氏の表情がやや曇っていたような気がしたことを、おぼろげに覚えている。

実は当時、NTTはADSL技術に実用化のめどが立っているにもかかわらず、その実現に積極的ではなかった。それは、“NTTは光ファイバーを推進する”という大義名分があったからだ。xDSL技術が登場する以前に、NTTをはじめとする国内通信事業者と政府は、銅線による通信速度の限界を打破するために、全国に光ファイバー網を整備するという大事業に着手していた。そのためには銅線からの脱却を急ぐ必要があり、銅線の技術であるxDSLは不要だという見方があったのだ。つまり、この時点で、X氏の研究は実用化の可能性はかなり低かったのである。ボクは取材しながら、彼の研究は光ファイバーの優位性を立証するためのものなのかもしれないと感じた。

xDSL技術は欧米、特に米国で、盛んに研究されていた。一方で、日本政府は光ファイバーにこだわった。その理由は、両者の電話線敷設方式の違いにある。欧米では景観や管理の容易さから、電話線や電線などのライフラインは道路の下に埋設されている。しかし、日本の電話線は都市部を除いたほとんどの地域で空中架線となっているのだ。電柱で固定されている電話線は老朽化や品質の維持のために、20年をめどに交換されているのだが、NTTはこの工事の際に銅線から光ファイバーへ交換しようと考えていたようだ。光ファイバー網の完成は当初2010年を予定していたが、政府の方針により現在は2005年が目標となっている。

この構想に最も敏感に反応した人物が、昨年のアメリカ大統領選を戦ったゴア氏だ。彼は当時副大統領で、日本の光ファイバー網に刺激されて“情報スーパーハイウェイ構想”をぶち上げた。日本の技術力はアメリカにとって脅威であり、これを看過すれば通信分野で日本に大幅に遅れを取ってしまうという危機感があった。しかし、アメリカのあの広大な土地をすべて掘り起こして光ファイバーを敷設するには何年かかるか分からない。そこで、xDSLをはじめとする銅線技術の向上を強力に支援したというわけだ。アメリカは官民一体となってインターネットを整備し、情報分野を飛躍的に発展させたわけだが、その起爆剤となったのは、皮肉にもNTTの光ファイバー網だったといえる。

頑張っている人を応援しよう！

EU（欧州連合）もxDSL技術に敏感に反応した。地中に埋められたアメリカやヨーロッパの電話線は、日本とは違って風雨による侵食が起こらない。また、ヨーロッパの場合は道幅も狭く、伝統的な石畳舗装の残っている都市があるため、道路を掘り返して光ファイバーを設置していくのは困難だ。こうして、世界的な高速度通信網のトレンドはxDSLへ傾倒していく。そして、xDSLに携わる技術者が増え、投入される資本も大きくなり、インターネットの高速化が推進された。

振り返ってみれば、日本はまだ光ファイバー網の敷設が終了するまであと5年近くかかるという、のんきな計画を進めている。歴史的な観点から見ても画期的な光ファイバー網という大構想を掲げたにもかかわらず、20年という冗長な整備期間を設定するという認識の甘さのおかげで、日本はあっというまに高速情報時代から取り残されてしまった。因果応報とはこのことだ。この現状を、X氏はどんな思いで見つめ続けてきたのだろう。あの取材を思い出すたびに悔しくて仕方がない。

ボクが取材した1ヵ月後に、郵政省が「ネットワークの高度化・多様化に関する懇談会」でxDSLの早期実現を求める報告書を発表した。しかし、そこから数えても、3年が無駄に経過している。政府やNTTがX氏のような優秀な研究者たちに、もっと早く活躍の機会を提供していればこんな失態は防げたはずだ。会社の方針を批判するのは簡単なことだけれど、その中で頑張っている人に悲しい思いをさせないよう、正しく評価できる目を持とうではないか。

旧式の設備を逆手に取ったADSLの技術

ADSLとは、ISDNと同様に、一般の電話線（メタルケーブル）を使ったデジタル通信技術の一つである。ISDNがTSSという国際的な電信電話標準化組織の仕様であるのに対して、ADSLはアメリカのテルコーディア・テクノロジーズ社が開発した、電話回線でビデオを配信するための技術を基にしている。アナログの電話では人間の声に使われる周波数（4KHz帯域）しか使用していないが、それ以上の周波数帯を使ってデジタル通信を実現する仕組みだ。ADSLを発展させてさらなる高速化を実現したVDSLや、複数のメタルケーブルを使うことでさらに高速な通信を可能にするHDSLという技術も研究されており、これらの技術を総称してxDSLという。

数え切れないくらいたくさんの電柱に張り巡らされた電話線。これらは風雨にさらされているため、20年ごとに張り替えが行われている。この20年というサイクルに合わせた計画のため、光ファイバー回線の普及はなかなか進んでいない

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

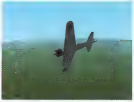
JAPAN

2000年12月調べ

1 Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

NEW

マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300



2 DIABLO II 日本語版

NEW

カプコン　9,800円
アクションRPG
☎052-760-0335

3 ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション

6↗

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円
RPG
☎03-5436-6499

4	Crimson Skies	NEW	マイクロソフト　オープン アクションアドベンチャー ☎03-5454-2300
5	Age of Empires II 拡張パック：覇者たちの光陰	5→	マイクロソフト　オープン アドオンパック ☎03-5454-2300
6	UNREAL TOURNAMENT: Game of the Year Edition	NEW	サイバーフロント　7,800円 3Dシューティング ☎052-779-6549
7	英雄伝説IV 朱紅い雫	NEW	日本ファルコム　オープン RPG ☎042-527-6501
8	EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK	外↗	ユービーアイ ソフト　6,800円 RPG ☎052-760-3691
9	SHOCK PRICE 500シリーズ クラシック上海	外↗	ソニー・ミュージックエンターテインメント　500円 パズル ☎03-5210-2476
10	Midtown Madness 2	NEW	マイクロソフト　オープン レーシング ☎03-5454-2300

マークはマルチプレイに対応していることを表します

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

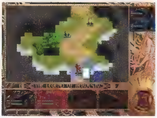
第2次世界大戦の太平洋戦線で繰り広げられた過酷な戦闘を再現した1本。本格的な空中戦が楽しめるフライトシミュレーターを待ち望んでいたファンが感激するのは間違いない出来栄えだ。達成度によってランダムに分岐するしていくキャンペーンは、プレイするたびに新鮮な驚きを与えてくれるだろう。

Crimson Skies

1930年代のアメリカをモチーフにした架空の世界で、空賊として破天荒な冒険を体験するアクションアドベンチャー。個性的なデザインの戦闘機を駆り、さまざまなミッションや激しい空中戦を楽しむことができる。11種類の戦闘機をベースに、自分好みの愛機を作成することも可能だ。

英雄伝説IV 朱紅い雫

重厚な神話をテーマにした世界観のもと、生き別れた妹を探す17歳の主人公の冒険を描くRPG。第2期英雄伝説シリーズのうち、最も古い時代を舞台にした今作品は、「白き魔女」「海の檻歌」と合わせてガガーブ三部作を構成している。美麗なオープニングムービーは必見だ。



■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
PC-GAME.COM(http://www.pc-game.com/)、PC和歌山(http://www.pc-w.co.jp/)　協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

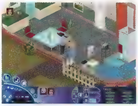
売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月はフライトシミュレーターファンが首を長くして待っていた「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」が1位で登場。マイクロソフトの新作はそのほかにも2本がランクインしており、評価の高さを裏付けている。

USA NOVEMBER 2000

1 COMMAND&CONQUER: RED ALERT 2 (9↗)
エレクトロニック・アーツ
$39

2 ROLLER COASTER TYCOON (4↗)
ハズブロー・インタラクティブ
$26

3 THE SIMS (2↘)
エレクトロニック・アーツ
$41



順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	THE SIMS: LIVIN' LARGE	1↘	エレクトロニック・アーツ $28
5	SIM THEME PARK	3↘	エレクトロニック・アーツ $19
6	Barbie PET RESCUE	NEW	マテル $28
7	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	6↘	ハズブロー・インタラクティブ $27
8	DIABLO Ⅱ	8→	Havas Interactive社 $37
9	WHO WANTS TO BE A MILLIONARE 2ND EDITION	外↗	ディズニー $18
10	SIM CITY 3000	外↗	エレクトロニック・アーツ $16

資料提供：PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

COMMAND&CONQUER: RED ALERT 2

ファンサイトで次々とオリジナルマップが公開され、盛り上がりを見せている「COMMAND& CONQUER: RED ALERT 2」。2000年12月末に発表されたバージョン1.003パッチでは、Westwood Onlineにて3人または4人で対戦した場合の通信遅延問題が解決され、スムーズな多人数プレイを実現している。

DIABLO Ⅱ

バージョン1.04Bのパッチが登場し、"Lance" "Holy Water Sprinkler" "War Clubs" "Stilettos"などのベースアイテムが追加された「DIABLO Ⅱ」。クエストアイテムが壊れないなどの改良のほか、さまざまなバグが取り除かれ、快適なプレイが楽しめるようになっている。

World Charts Foundation

（12月18日時点）

順位	タイトル
1	BALDUR'S GATEⅡ: SHADOWS OF AMN
2	DIABLO Ⅱ
3	PLANESCAPE TORMENT
4	ICEWIND DALE
5	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
6	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings/Conquerors
7	DEUS EX
8	COMMAND&CONQUER: RED ALERT 2
9	UNREAL TOURNAMENT
10	Sid Meier's ALPHA CENTAURI/ALIENS CROSSFIRE

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2001年1月25日		アリス イン ナイトメア	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションアドベンチャー	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年1月25日	●	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2	セガ	シューティング	7,800円	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年1月26日	●	RUNE(Mac版)	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Mac
2001年1月26日	●	PCゲームBESTシリーズVol.44　QUAKE Ⅱ	サイバーフロント	3Dシューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日		PCゲームBESTシリーズVol.45　ブルー・シカゴ・ブルース	サイバーフロント	推理アドベンチャー	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日		PCゲームBESTシリーズVol.46　パズルボブル3DX	サイバーフロント	パズルアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日		天下統一Ⅲ	システムソフト	戦国シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98・Me・2000
2001年1月26日		ゲームファンシリーズ　将棋道場	ツクダシナジー	将棋	1,980円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年1月26日		ゲームファンシリーズ　ピンボール	ツクダシナジー	ピンボール	1,200円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年1月26日		キング オブ アーデニア ~魔導王国の夜明~ 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年1月26日		GREATシリーズ　リアルタイム版大戦略 GREATバージョン	メディアカイト	戦略シミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年1月26日		ULTRA2000シリーズ　スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者	メディアカイト	フライトシミュレーター	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年1月27日		日本の翼 for Flight Simulator 2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,800円	03-5979-7495	Win 95・98・Me
2001年1月下旬		INDUSTRY GIANT	サン電子	シミュレーション	7,800円	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年1月		ジャパンシーナリーシリーズ②「中部・近畿 for Flight Simulator2000」	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年2月2日		DEER HUNTER 3	サイバーフロント	3Dシューティング	4,800円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月2日		LE MANS 24	サイバーフロント	レーシング	4,800円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月2日	●	スターランサー 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年2月2日		GREATシリーズ　20世紀ストライカー列伝	メディアカイト	スポーツ	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年2月2日		GREATシリーズ　世界最強 銀星囲碁	メディアカイト	囲碁	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98・Me・2000
2001年2月8日		タイガーウッズ PGA TOUR 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年2月9日		デウスエクス　日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	8,800円	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年2月9日		信長の野望　嵐世紀	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年2月9日	●	サクリファイス　日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年2月9日		GREATシリーズ　必殺パチスロWin かましの金ちゃん&それゆけ浜ちゃん	メディアカイト	テーブルゲーム	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98・Me
2001年2月9日		GREATシリーズ　必殺パチスロWin ホットロッド&ガイキッズ	メディアカイト	テーブルゲーム	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98・Me
2001年2月9日		ULTRA2000シリーズ　ソニック ザ ヘッジホッグCD	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98・Me
2001年2月16日	●	UNREAL GOLD	サイバーフロント	3Dシューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月16日		Dave Mirra FREESTYLE BMX	ツクダシナジー	スポーツ	1,980円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年2月16日		ULTRA2000シリーズ　アタリ アーケードヒット Vol.1	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年2月23日	●	レゴ・スタンドラリー　日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年2月23日		PCゲームBESTシリーズVol.47　エイブ・ア・ゴーゴー	サイバーフロント	アクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月23日		PCゲームBESTシリーズVol.48　プリンセスメーカー	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月26日	●	ヘビーギアⅡ 完全日本語版	サイバーフロント	3Dアクション	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月上旬		ルーラのセクシーピンボール	ズー	ピンボール	4,300円	0268-38-1561	Win 95・98
2001年2月下旬		提督の決断Ⅳ	コーエー	戦略シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年2月下旬	●	大戦略Ⅵ インテグラル	システムソフト	戦略シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98・Me・2000
2001年2月	●	ジャイアンツ シチズンカブト 完全日本語版	イマジニア	3Dアクション	8,800円	03-3343-8900	Win 98・Me・2000
2001年2月	●	Links 2001 日本語版	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95・98・Me・2000
2001年2月	●	リスクⅡ 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年3月1日		サクラ大戦2	セガ	ドラマチックアドベンチャー	9,800円	0570-000-354	Win 95・98・Me

要チェック！

ズームイン新着タイトル

スポーツ

発売元　:ツクダシナジー
発売時期:2001年2月16日

Dave Mirra FREESTYLE BMX

BMXを題材にしたユニークなスポーツゲームが登場。ゲームタイトルにあるDave Mirra氏は、BMX世界大会のチャンピオンだ。プレイヤーは簡単な操作で、派手なBMXのアクションを繰り出すことができる。BGMに、Cypress Hill、Rancidなど有名なアーティストの曲が使用されている点も見逃せない。

3Dアクション

発売元　:サイバーフロント
発売時期:2001年2月26日

ヘビーギアⅡ 完全日本語版

名作ロボットアクションの完全日本語版が低価格になって発売される。1999年11月にリリースされた本作は、迫力あるロボット"ギア"を操縦して戦う3Dアクション。ギアは、プレイヤーの好みに応じて細部までカスタマイズ可能。もちろんマルチプレイにも対応しており、多彩なギアたちによるダイナミックな戦闘が展開される。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2001年3月7日	HappyNet1000シリーズ TAKARAゲームらんど	ソニー・ミュージックエンタテインメント	ボードゲーム	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ EXIT MAN	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ 雲南省	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ 電光接下	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズルアクション	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ バックギャモン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	ボードゲーム	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ ハンバーガーを作ろう!	ソニー・ミュージックエンタテインメント	アクション	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ ビバ!回転王国	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ ピンポン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	スポーツ	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月7日	SHOCKPRICE500シリーズ ロイヤルチェイン(仮)	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	500円	03-5210-2476	Hybrid
2001年3月24日	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	自動車教習所シミュレーション	未定	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年3月下旬	ウィザードリィ クロニクル	ケイエスエス	RPG	9,800円	03-5702-1845	Win 98・Me・2000
2001年3月末	ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	5,800円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2001年3月	(株)テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年3月	NBAライブ2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年3月	ティル・ナ・ノーグ ダーナの末裔	システムソフト	RPG	8,800円	092-752-5264	Win 95・98・Me・2000
2001年3月	シュガーシープ 日本語版	ズー	パズルアクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年3月	DUCATI WORLD RACING CHALLENGE	ツクダシナジー	スポーツ	1,980円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年4月	ジャパンシーナリーシリーズ3「東北・北海道 for Flight Simulator2000」	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年4月	エネミーエンゲージ ~コマンチVSホーカム~ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年5月	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年7月	ジャパンシーナリーシリーズ4「西日本・沖縄 for Flight Simulator2000」	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・Me・2000
2001年初頭	ちQのトモダチ	ネクステック	ネットワークコミュニケーション	未定	03-5321-2828	Hybrid
2001年春	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	FATE OF THE DRAGON(仮)	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	スタートピア 日本語版	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	レゴ・ランド 日本語版	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	ウルティマオンライン ―第3の夜明け―	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未定	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年春	ブラック&ホワイト(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年春	三国志Ⅷ	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年春	太閤立志伝Ⅳ	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・Me・2000
2001年春	KEEP THE BALANCE!	サン電子	パズル	未定	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年春	THANDOR THE INVASION	サン電子	シミュレーション	未定	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年春	テクノマージ 日本語版	ズー	RPG	未定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年春	ゲットバス	セガ	スポーツ	未定	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年春	セガGT	セガ	レーシング	未定	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年春	バルダーズ・ゲートⅡ:シャドウ オブ アムン 完全日本語版	セガ	RPG	未定	0570-000-354	Win 95・98
2001年春	マクロス(仮)	ボーステック	シミュレーション	未定	03-5731-2343	Win 95・98・Me
2001年春	レリクス -The 2nd Birth-	ボーステック	アクションRPG	未定	03-5731-2343	Win 95・98・Me・2000
2001年春	メックウォーリア4:ヴェンジェンス 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	ALONE IN THE DARK:THE NEW NIGHTMARE	サイバーフロント	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年	ANNO 1503 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年	Train Simulator	マイクロソフト	鉄道シミュレーション	未定	03-5454-2300	Win 95・98・Me・2000
2001年	GRAND PRIX 3拡張パック:2000年データ(仮)	マイピック	レーシング	5,400円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	MechCommander 2 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	ミグアレイ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	10SIX 完全日本語版	セガ	3D戦略アクション	未定	0570-000-354	Win 95・98・Me
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95・98・Me・2000
未定	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS	マイクロマウス	コンバットアクション	8,800円	03-5352-7609	Win 95・98
未定	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	Conquest:Frontier Wars 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	Loose Cannon 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	ULTRA2000シリーズ ゼビウス	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98

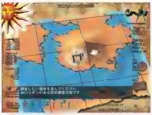
※この情報は2000年12月末日現在のものです。

コンビニ発売パソコンゲーム情報

このタイトルに注目!

ネオアトラス

ゲームの舞台となるのは15世紀のポルトガル。国王の「世界地図を完成させよ」という指令に従い、プレイヤーは探険船団を各地に派遣する。これらの探険船団の報告をプレイヤーが信じるかどうかで、描かれる世界地図はまったく異なってくるのだ。非常にユニークなシミュレーションである。



全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、3本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
釣道2 ～海釣り編～	システムソフト	1,980円
ネオアトラス	アートディンク	2,980円
シークエンス・パラディウム	工画堂スタジオ	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	特打ヒーローズ宇宙戦艦ヤマト タイピング波動砲	タイピングゲーム	ソースネクスト	3,480円
2	セガラリー2	レーシング	セガ	2,980円
3	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
4	PostPet TypeLand 打モモ	タイピングゲーム	デジキューブ	3,600円
5	プロ麻雀 極 天元戦編	麻雀	アテナ	1,980円
6	CRわんわんパラダイス	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
7	シムピープル デラックス	人生シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,980円
8	Theビストロ GOLD プラス	レストラン経営シミュレーション	プライムシステム	1,980円
9	パネルクイズアタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	1,980円
10	ウィザードリイ リルガミン サーガ	ダンジョンRPG	ローカス	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間集計期間2000年11月29日～2000年12月26日)

Play Online Spotlight Review

CPU	メモリー	ビデオ	サウンド
PentiumIII 600B MHz	256MB	SPECTRA 8800	MonsterSound MX300

Rei from Chiba

CPU	メモリー	ビデオ	サウンド
Celeron 633MHz	128MB	GeForce2 GTS 32MB	Creative VIBRA 128

MAD K

p.046

COLIN McRAE RALLY 2.0

Rei from Chiba: nVIDIA社のホームページでGeForce2シリーズに最適化されたタイトルとして紹介されているだけあって、レーシングゲームとしては最高クラスのグラフィックを実現している。Cube Environment Mappingによってウインドウに周りの風景が映り込み、Hardware T&Lによってラリーカーのモデリングやクラッシュした際の破損状況がリアルに表現されているのだ。コースわきの森林や観客が"書き割り"のように見えるのがチープだが、レース中は気にならないだろう。インターネットを使ったマッチングシステムが、クローズドなIPアドレス直打ちなのは残念だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAD K: とにかくグラフィックがきれいだ。光や景色が車体に映り込む描写は、ここ数年のレーシングゲームでトップクラスの出来栄えだろう。車の挙動も実車の動きに近く再現されており、車体の破損具合までもが細かく描かれる。ウインドウにひびが入るのはもちろん、バンパーなどが取れかかってブラブラ揺れたりするのだ。総じてシミュレート性を重視したゲームであるため、リアルな操作感に慣れるまでは良いタイムを出すことができないかもしれない。しかし、優れた成績を修めると選択できるコースが増えるため、何度も挑戦してしまうのだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

p.048

Links 2001

Rei from Chiba: マイクロソフトのサイトでは、この作品を"Golf Sim"と呼んでいるが、確かにスポーツゲームというよりはシミュレーション色の強いゲーム内容である。半年前に紹介した前作「Links LS 2000」と比べて、グラフィックやサウンドで大きな進化は感じられなかったが、採用しているコースが一新されているため、前作をプレイしたことのあるプレイヤーでも新鮮な感覚で海外の名門ゴルフコースを回れるはずだ。選択するキャラクターによっては、ショットのコツをつかむのが難しいが、パーが取れるようになるとゲームはがぜん面白くなる。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAD K: 高い評価を得ている名作ゴルフゲームシリーズの最新作だけあって完成度が高く、細部まで丁寧に作られている。実在の名門コースが精密に描かれているので、ゴルフ好きにはたまらないだろう。登場するゴルファーのビジュアルは多少地味に感じたが、実写を取り込んださまざまなアクション(がっかりしたり、ガッツポーズを取ったりする)はコミカルでほほ笑ましかった。また、マッチプレイに似た"ナッソー"をはじめ、多彩なルールが46種類も用意されているので、長く楽しめる。マルチプレイはMSN Gaming Zoneに対応しており、手軽に対戦相手を探すことができて便利だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

p.080

ジャイアンツ シチズンカブト

Rei from Chiba: 一見、同じゲームのキャラクターとは思えない個性的な3種族が戦うというアイデアは非常にユニークだ。キャラクターやレベルのデザインには、国産ゲームにはないオリジナリティーがうかがえる。弊誌のホームページに掲載しているHardware Report No.3でも紹介しているが、GeForce2 GTSまたはGeForce2 Ultraを搭載したマシンでプレイすると、Per-Pixel Bump Mappingによるワンランク上のグラフィックが見られる。カブトの迫力ある巨体や、太陽光線に照らされた岩肌など、最高に美しいビジュアルは必見だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAD K: 素晴らしいゲームだ。シングルプレイでは、登場する三つの種族ごとにゲーム性ががらりと変わる上、多様なミッションが用意されており(水上レースをするステージもある)、飽きずにプレイできる。また、ミッションの合間にはムービーが再生され、物語の展開を理解しながらゲームを進めていけるのも良い。さらに、映画『トレマーズ』に出てくるモンスターのように地中を移動する敵など、登場するキャラクターも非常にユニークなものばかりだ。マルチプレイはやや動作が重いが、白熱する対戦を楽しめる。「パソコンゲームはすごい!」とあらためて感じさせる作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

p.132

QUAKE Ⅲ TEAM ARENA

Rei from Chiba: ここ1、2年の間に、3DシューティングはMODの大量リリースで空前のチーム戦ブームを迎えている。この作品の場合、ゲームエンジンそのものやグラフィックの完成度は高いが、用意されているマップや武器のデザインがSFじみていて、ややトレンドと逆行している。トレンドとはもちろん、「COUNTER-STRIKE」に代表されるリアル指向の特殊部隊ものである。QUAKE Ⅲ ARENA自体に独自の持ち味があるのは分かるが、このアドオンパックでは、思い切って別の世界観でゲームをデザインした方が良かったのではないか。ねぇ、Carmack氏よ……。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAD K: このゲームでは、自分1人の勝利ではなく、チーム全体の勝利が最終的な目的である。そのため、旗を持ったチームメートを守るために、ほかのメンバーが率先して敵の攻撃の矢面に立つというようなアクションが、当たり前のように繰り広げられる。また、ゲームをプレイしていると、自分でもそうした献身的な行為を、ためらうことなく普通に行ってしまうのだ。これは、サッカーやラグビーなどのスポーツに共通する楽しさだと思う。QUAKE Ⅲ ARENAもスポーティーな雰囲気を持ったゲームだったが、本作は団体競技ならではの楽しさを兼ね備えているのだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。ソフトを購入する際には、この4人の多様な意見をぜひ参考にしてもらいたい。今回は、名作ラリーゲームの続編「COLIN McRAE RALLY 2.0」や、ゲームデザインがユニークなアクションゲーム「ジャイアンツ シチズンカブト」など、4タイトルをピックアップした。

人気の高かったラリーゲームの第2弾。最も進化しているのはグラフィック面で、背景や車のモデリングは文句なしの美しさだ。クラッシュするとぶつけた個所が壊れた外観に変わる、天候が時間と共に変化するといったように、演出面もパワーアップしている。リアルな車の挙動は健在で、好タイムを目指すためにシビアなライン取りが要求されるのも前作同様だ。しかし、割と横幅の広いコースが多いため、初心者がプレイしても、派手なドリフトでコーナーをクリアする快感を味わうことはできるだろう。前作のファンだけでなく、それ以外の人にもお勧めできる作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

このようなラリーゲームの場合、カーマニアにとっては、ラリー自体の再現性や、車の挙動のリアリティーなどが気になる部分であろう。しかし、ライトなユーザーにとっては、取っつきやすさも重要だ。本作は使用するキーの数が少ないため、特に操作を覚えようとしなくても、すぐにゲームが始められた。そして、いきなりのめり込んでしまった。この作品には、車にまったく興味がない人でもセッティングを学ぼうという気にさせるほどの魅力があるのだ。タイトルのタイポグラフィーなど、メニュー周りのデザインワークの素晴らしさにも注目してほしい。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

各タイトルの平均点

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	6	8	8
MAD K	9	7	7	9	8
Legion	9	7	8	8	8
Mitchell	9	7	8	9	9
平均点	9	7.25	7.25	8.5	8.25

名門ゴルフコースを美しいグラフィックで再現した、非常にさわやかな雰囲気のゴルフゲーム。スイング方法やコースコンディションといった設定項目が豊富に用意されており、容易にカスタマイズできるという柔軟性の高いゲームシステムが特に評価できる。下手な人は、操作の簡単な分かりやすい方法で遊ぶことができ、あくまでもリアルさを追及したい人は、複雑で奥の深いプレイを楽しむことが可能だ。ストイックな内容のゴルフゲームだけに、派手さはまったくないが、いつのまにか夢中になってしまう中毒性を持ったタイトルである。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

今に始まったことではないが、ゴルフゲームには不必要な甘さがなく、骨太な印象を持ったタイトルが多い。本作にもそれは当てはまり、ゴルフというスポーツを楽しむために必要でじゅうぶんな要素が丁寧に取り込まれている。ゲーム中のグラフィックは3Dで描画されているが、自由に周囲を見渡せるわけではなく、ストロークのたびに精密なレンダリングが行われ画面が切り替わる。写真のような高いクオリティーで描かれるワンランク上の3Dグラフィックは、自分の目にはとても新鮮に映った。休日などにゆっくりと楽しみたい1本だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	6	6	7
MAD K	8	6	8	8	7
Legion	8	7	7	8	7
Mitchell	9	7	7	8	7
平均点	8	6.75	7	7.5	7

私のマシンでは動作がかなり重かったのだが、それを考慮しても高い評価を与えられる傑作アクションゲームだ。幻想的なグラフィックで描画される個性的なキャラクターは、生き生きとした動きを見せてくれる。特に"カブト"の圧倒的な巨大さには驚かされるはずだ。シングルプレイモードも完成度は高いが、本当に面白いのはマルチプレイだろう。登場する三つの種族はまったく異なった特徴を持っているため、どれを選択するかで、戦い方ががらりと変わる。しかし、一度カブトを使用すると、その豪快さにだれもがほれ込んでしまうかもしれない……。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ここ最近、「アリス イン ナイトメア」や「NO ONE LIVES FOREVER」などの個性的な世界観が描かれたゲームが増えてきた。この作品もその一つだ。まず目を引くのはグラフィック。ハードウェアの性能に頼った美しさだけでなく、ゲーム全体の色使いや統一感などに、レベルの高いアートディレクションがうかがえる。さらに、動き回るのが気持ち良く感じられる高低差のあるマップや、各種族の特性に大きな違いがある点など、目新しい要素が多く、しかもそれらがうまくゲームに反映されている。マルチプレイ用に多彩なゲームモードが用意されていることも見逃せない。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	8	7	8
MAD K	10	8	8	9	10
Legion	9	8	9	8	9
Mitchell	9	8	8	9	9
平均点	9.25	8	8.25	8.25	9

チーム戦に特化したQUAKE Ⅲ ARENAのアドオンパック。選択できる四つのモードでは、機敏な操作のみならず、戦況を判断する戦略性やチームワークが要求され、マルチプレイの面白さを存分に味わえるはずだ。武器やアイテムが新しく追加されたことで、今までにない戦い方を楽しむことも可能である。大きな変更点はないが、グラフィックのクオリティーは上がっている。ただし、快適なプレイにはそれなりのマシンスペックが必要となる。私のマシンでは、高解像度でプレイすると、動作が非常に重くなり、相手に勝つことはほとんど不可能だった。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

基本的なプレイ感覚はQUAKE Ⅲ ARENAと変わらない。余計なことはせず、そのまま各種の新しい要素が加わったという印象だ。新しい武器やパワーアップアイテムが増えたので、チームプレイ時の戦術の幅が広がったというのがポイントである。特に、自爆アイテム"Kamikaze"や10秒間ほど無敵状態になる"Invulnerability"など、極端な効果を持ったアイテムが引き起こす戦況の変化はゲームプレイにアクセントを与えている。ただし、革新的な新しさが見当たらないのは残念だ。それだけQUAKE Ⅲ ARENAの完成度が高いということなのだろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	7	8	8	8
MAD K	9	7	9	8	9
Legion	8	7	9	7	8
Mitchell	7	7	9	9	8
平均点	8.25	7	8.75	8	8.25

ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今回は、ネクソンジャパンが制作している「クイズクイズ」の体験記をお届けする。多彩なクイズが用意されているだけでなく、リバーシなどのテーブルゲームも楽しめるこのゲームで、チャコはどのようなクイズに挑戦しているのだろうか。　文／チャコ

クイズクイズ編

パーティー感覚で楽しめるクイズゲーム

こんにちは、チャコです。今回は、みんなで一緒に楽しめる「クイズクイズ」(以下、QQ)のベータテストを体験しました。QQの情報は、公式ホームページ(http://www.quizquiz.ne.jp/)で見ることができます。内容は、気軽に大勢で楽しめるパーティー感覚のクイズゲームになっています。

ゲームの始め方はとっても簡単。まず、公式ホームページのDownloadの項目から“QuizQuiz Game Program Full Versions”(26.7MB)をダウンロードして、インストールします。インストール後はソフトを起動して、ID登録をするだけでOKです。すでにだれかが登録したハンドルネームは使えないので、それだけは注意してください。もちろん、無料で遊ぶことができますから、ID登録が終わったら思う存分楽しんでくださいね。

テレホーダイタイムにもなると、プレイヤーであふれ返るロビー。クイズ、ゲーム、チャットなどを楽しむことができる。とてもフレンドリーな雰囲気で、初心者にもとっつきやすい

サバイバル　×は、ほかのクイズと違って、1問でも間違った時点で即脱落という厳しいルール。問題数が多いのだが、優勝したときの賞金が多く人気のゲームである。親切な常連が居ると、答えを教えてくれることも……

適性がはっきりと分かれるサバイバルタイピング。たとえ変な言葉使いや間違った単語が出てきても、絶対にそのとおりにタイプしなければならない。正解するたびにバケツが上かり、だれかがいちばん上に着いた時点でゲーム終了

ゲームを起動し、放送局のチャンネルを選択して“プレイ”をクリック。IDを入力したらロビー(待機室)に入れます。ここでは、ほかのプレイヤーとチャットを楽しんだり、クイズに参加したりすることが可能です。ロビーに入ったら自分で“ルーム”(クイズやゲームをする部屋)を作るか、すでにほかの人が作ったルームに入るかして、クイズをすることになります。自分でルームを作るとなると、ほかのゲームでいう“ホスト”(作ったゲームの設定を任される人)を思い浮かべ、責任を感じる人がいるかもしれませんが、そんなことはありません。ルームを作った人は単に、いちばん初めに入室した人であるというだけです。「クイズしたい人、この指とまれ」と呼び掛ける感じで、どの人も気軽にルームを作っていますよ。

クイズの種類は、言わずと知れた○×クイズ(サバイバル○×クイズ)、4択クイズ(サバイバルロープ)などがあり、今はやりの素早いタイピングを競うゲーム(サバイバルタイピング)もあって盛りだくさんの内容。夢中になるとどれもやめられません。問題がなかなか難しいので、間違えるととても悔しくなってしまうのです。サバイバルロープでは、歴史／格闘ゲーム／映画／ボウリングなど、さまざまなジャンルのクイズが次々に出題されて飽きさせません。サバイバルタイピングも、アーケードのタイピングゲームのような短い文章をタイプするのかと思いきや、とんでもなく長い文章が出題されます。タイプミスが続いて、脱落しそうになったプレイヤーには「がんばれー」、優勝者には「おめでとう!」などと、頻繁に声が掛かり、とってもいい雰囲気で楽しむことができますよ。

また、サバイバル○×クイズなどでは、初心者の人が不正解続きで泣いていると、正解を教えてくれる親切過ぎる人まで……。まさに、みんなでわいわい楽しめる、パーティーゲームのネットワーク版といったところです。仲良くなったプレイヤーとは、ルームを作るときと同じ方法で、仲良し専用のチャットルームを作って楽しむこともできます。

お金をためてドレスアップ

QQはクイズに正解すると、ユーザー情報にある“IQ”が上がっていきます。公式サイトには“今週のTOP10”というランキングがあり、これに入賞するためにがんばるのが楽しみ方の一つです。上位の人たちは、解けなかった問題の答えを調べ尽くすほどの熱中ぶりだそうです。問題はたくさんあるので、同じ問いに遭遇するのはまれなのですが、それでも正しい答えを調べちゃう根性には敬意すら感じちゃいました。

ランキング入賞以外のもう一つの楽しみがキャラクターのおしゃれをすることです。各クイズの上位3名までは、順位と難易度に応じたお金を得ることができます。このお金で何をするかと言うと……なんと、おしゃれをするんです! キャラクターは髪型／衣装／アクセサリーなどのアイテムを買うことが可能です。アイテムはかなりの種類が用意されており、自由に着せ替えを楽しめます。同じキャラクターでもアイテム次第でまったく違った外見にできるので、どのプレイヤーもおしゃれには力を入れているようでした。例えば「あ、髪形変えた?」「えへへ、そうなんだ～」といった、日常でよく聞くような会話をチャットで見られるのも、このゲームならではといったところ。

ただし、衣装などの値段は驚くほど高価で、たくさんのお金が必要。そのため「ちゃんと服を着たい!」と必死でクイズに答える白熱した光景も見られました。そういう私もずっと下着姿で……寂しいやら情けないやら。着替え欲しさにずいぶんがんばりました。クイズなんて……と思っている方も、きっと夢中になること間違いなし! 初心者や常連といった区別がなく、気楽に楽しめます。戦うネットワークゲームばかりで疲れてしまったプレイヤーに、かなりお勧めできる作品です。

クイズに勝ち抜いてお金をため、さまざまなアイテムを買って思いどおりのドレスアップを楽しもう。名前だけでなく、外見でほかのプレイヤーに覚えてもらえるようになれば、しめたものだ

最新ベータテスト情報

「バトル・ブリンガー」(ソニーコミュニケーションネットワーク)
http://www.so-net.ne.jp/bb/
※戦士を育成するネットワークゲーム。上記ホームページからダウンロードできる体験版で、ベータテストに参加可能(無料)。

Copyright 2000 Mplay Inc. & Nexon Japan. All rights reserved.

Play Online Exclusive Review

046	COLIN McRAE RALLY 2.0
048	Links 2001
049	I'M GOING IN （マルチプレイ非対応タイトル）
050	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2
051	INDUSTRY GIANT （マルチプレイ非対応タイトル）
052	ザ リアル カー シミュレーター"R"
053	BLAIR WITCH VOLUME 2 : THE LEGEND OF COFFIN ROCK／BLAIR WITCH VOLUME 3 : THE ELLY KEDWARD TALE （マルチプレイ非対応タイトル）
054	天下統一Ⅲ （マルチプレイ非対応タイトル）

IPX接続

ケーブル接続

モデム接続

TCP/IP接続

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.152～p.154を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

colin mcrae rally 2.0

コーリン・マクレー ラリー 2.0

大幅にパワーアップした本格派ラリーゲームの続編が登場

本格的なラリーゲームとして、レーシングゲームの世界に新風を吹き込んだ「COLIN McRAE RALLY」。その続編となる最新作「COLIN McRAE RALLY 2.0」がついに発売された。幅広い層のプレイヤーを対象にしており、本格的なラリーレースを追求したモードと、ゲーム性を重視したモードに明確に分かれている。比類なきグラフィックで忠実に再現された20台以上の車を操り、土煙を巻き上げながら疾走するのだ。

夕暮れのスウェーデンの雪景色。ヘッドライトが照らし出す風景の中、車体を大きく左に傾け、コーナーにアプローチするToyota Corolla。独特の位置に付けられたシフトノブが雰囲気を醸し出すが、シフトチェンジのときの右手は、なぜか下の方へ……。とはいえ、実際の雰囲気を味わいたいプレイヤーは、ぜひとも、コクピット視点を選択してほしいものである

多彩なオプション項目で高フレームレートを確保

「COLIN McRAE RALLY 2.0」(以下、CMR2)には、猛烈なインパクトを受けた。ゲームを起動すると、モード系ファッションブランドのカタログのような、かっこいいメインメニュー画面が表示される。この時点で、このゲームがただものではないと感じた。プレイしてみたいと思う気持ちを抑え、オプションを設定していく。解像度／光源処理／陰影処理／遠景表示レベルと、たくさんの項目があり、自分のマシンスペックに合わせて設定することで、高フレームレートを確保できる仕組みになっている。もちろん、フォースフィードバック機能に対応しており、リアルな反動を感じながらのハンドルさばきを楽しめる。

さて、オプションの設定がし終われば、次はレースモードを選ぶ。選択できるレースモードは大きく分けて二つ。周回コースを使ってライバルカーとのレースを楽しむ“アーケードモード”。これは、ラリーゲームになじみのないプレイヤーでも簡単に遊べる。もう一つは、ステージごとのタイムを基に、得点を蓄積して年間チャンピオンを決める“ラリーモード”。こちらは、現実のWRC※1と同じく、天候や路面の変化、車の故障などと戦いながら、長いコースをナビゲーターの指示を聞きながら疾走するものだ。このニつのメインゲームのほかに、スタートからゴールまでのタイムを競ったり、特定のステージのみで遊んだりするモードや、SSS※2を使用したトーナメントなど、面白いモードが盛りだくさんである。

そして、いよいよラリーモードをプレイすると、痛快なサウンドとエフェクト、そして美しいグラフィックの中、スピード感満点のリアル・ラリードライビングの世界がディスプレイに広がったのだ。

進化したグラフィック 選べる車は20車種以上

最初に選択できる車種はPeugeot 206／Ford Focus／Seat Cordba／Mitsubishi Lancer／Subaru Impreza／Toyota Corollaの合計6台。「なんだ大したことはない、WRカー※3だけか」なんて思ってはいけない。Lancia Stratos／Peugeot 205 Turrbo16といった往年の名Bカー※4や、Ford PumaのようなF2カー※5、塗装違いのモデルなど、合計20車種以上が登場する。ここまでたくさんの車が登場するとなると、細かいところまでモデリングされた各車種を眺めながら、ラリーの戦歴を交えた解説を聞けるようなモードを用意してほしかったところ。それぞれの車体のグラフィックは、現存のどのパソコンレーシングゲームも、比較の対象にすらならないほど群を抜いて美しいのである。ウインドウオッシャーが出るノズルや、運転席のドアのかぎ穴まで描き込まれていると言えば、そのこだわりがお分かりいただけるだろう。画面写真をアップで撮影すると、コースや遠景効果もじゅうぶんに美しいのだが、車体がどうしても目立ち過ぎるのは、うれしい悩みなのかもしれない。

雨とぬかるみの中、車体を右に大きく傾かせつつ、左コーナーを攻めるPeugeot 206。リアバンパーの汚れや、バックファイアの光源処理の素晴らしさを見てほしい

ほかの車と同時走行を行うという、アーケードモードならではのワンシーンである。車体のディテールこそ落ちるが、画面を二つに分けての対戦プレイが可能だ。友人とわいわい楽しむのには最適なモードである。もちろん、純粋にタイムを競って遊ぶこともできる

坂を上り詰めたところで右コーナーへと切り込むPeugeot 206。遠くの木々の緑がきれいに再現されているのが分かる。ターマック(舗装されたコース)なので、ホイールは17インチのターマック用を装備し、車高は地面ギリギリまで落とされている

体験版

Information

開発元	Codemasters社
発売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	PentiumII 233MHz以上(PentiumIII 500MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	8MB以上のDirectX7.0対応の3Dビデオカード(32MB以上推奨)
HD容量	5MB以上(650MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド	Direct Sound対応
対応API	Direct3D
発売時期	発売中

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"R and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "is a trademark of Codemasters "Colin McRae" is a trademark of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries featured in relation to the game, are being used under license. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license by Imagineer Co. Ltd. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company

ボンネットの両端に付けられたボンネットピンや、サイドステップの穴までもが描画された、Subaru Impreza。見る角度によっては、リアスポイラーのサイドに書かれた、3～4行に及ぶスポンサーの名前が読み取れるのだからすごい

イン側の壁を擦るようにしてヘアピンを抜けるPeugeot 206。アウト側の路面をよく見てほしい。田舎の山道にありがちな、ひび割れた舗装の荒れが再現されているのが分かるだろうか

臨場感あふれる 90種類以上のコース

「COLIN McRAE RALLY」が大ブレイクしたいちばんの理由は、ひときわ輝いていたドライビングフィールだろう。もちろん、CMR2でもこの良さは引き継がれている。しかし、ダート（舗装されていないコース）をはじめとした路面で4輪駆動車のスポーツドライブをしたことがあればよく分かるのだが、決して現実に忠実なわけではない。だれでも時速200kmからのドリフトができれば、ラリードライバーは失業してしまう。だが、荷重移動によるフロントの曲がり込み具合や、アンダー※6を出してしまったときの動き。また、カウンター※7をしたときの踏ん張り具合など、どれも現実に近い出来栄えである。しかも、そのバランスが絶妙に調整されており、だれでも手軽に遊べるように制作されている。本気で高タイムを狙ったとき、その奥の深さがよく分かる。

フルカウンターをしてスライドを制御する、Seat Cordoba。角度の大きいカウンターをした走行は、ロスが増えるだけでタイムが延びない。スノーステージなどを除けば、軽いカウンター程度で済むように速度の制御を行うべきである

これでもか！というほど数多く用意されたコースは、実に90以上。そのどれもが、細部まで作り込まれた臨場感あふれるものばかり。アスファルトが劣化してひび割れている様子まで再現されているのだから恐れ入る。コースの雰囲気が良いのは、この美しいモデリングやテクスチャーのためだけではない。雰囲気を盛り上げる要素として大切な、陽光や影の角度、色といった処理が、時間帯と共にきちっと移り変わっていくのが大きく貢献しているのである。近場だけ描画し、遠くは"ぼかして"ごまかすといったことはなく、丘の上から一気に下っていくようなコースでは、描画できる距離の限界までコースを見渡せる。ダウンヒルを駆けおりる爽快感は、やはりこうでなくては味わえない。

CMR2は、前作にもあった"車のダメージ"と"修理の概念"を受け継いでいる。いったいどこまで壊れるのか試してみたくなるほど、ボコボコに壊れていくラリーカー。しかし、なんといってもそこはゲーム、壊れる程度はたかが知れているのだが、壊れ方がとてもリアルだ。ガラスが割れ、バンパーが外れ、車体がベコベコになり……と、外見の壊れ方もすごいが、激しいラリーレースを行えば、機械的な部分の故障も出てくる。サスペンションは次第に衰え、コーナーでの踏ん張りがきかなくなり、マニュアルはギア抜けを起こして加速もままならず、もう散々である。やはり車をいたわりつつ、それでいて速く走るテクニックが求められるのだ。既存のシステムを無難に受け継ぎ、さらに、新しい要素をふんだんに盛り込んだCMR2。高タイムを狙うも良し、"隠しカー"を探すも良し、人それぞれの楽しみ方を見つけて思う存分疾走してほしい。　（Warren大尉）

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★★

道端にある木々の上から光が差し、車体の上部だけが照らされているのが分かる。こういった光源処理のおかげで、ゲーム全体のクオリティーが大幅にアップしている

車体の状態がここまできたら、もうまともな走行は不可能だ。エンジンルームからは黒煙が吹き上がり、リアバンパーは今にも外れそうである。何度も大クラッシュをしない限り、ここまでにはならないが、タイムに影響しないように故障はできる限り補修したい

※1 World Rally Championshipの略。世界を舞台として、年間14戦余りのレースをし、獲得ポイントでその年のチャンピオンを決めるレース。

※2 Super Special Stageの略。1対1のタイムバトル用に、特別に造られた人工的なラリーステージを指す。

※3 ※4 ※5
WRCの車両規定の一つ。WRカーは現行のクラスで、基本車両に割と大幅な改造が許されたクラス。最も人気があり、メーカーの力がいちばん入れられているクラスでもある。

※6 アンダーステアの略。ハンドルをいくら内側に切っても、車体がコーナーの外へ外へと押し出されてしまう状態。悪路で、前輪への荷重がうまくかかっていないと多発する。

※7 カウンターステアの略。カーブと逆方向にハンドルを切って、ドリフトを制御するのに使われる。

操作性の難易度

「CMR2は100点満点の完璧なレーシングゲームなの？」と言われると、そうでもない。不満点の中で最たるものは、前作にはあった"ラリー・ドライビングスクールモード"の省略である。これは、音声とムービーによって、ラリーカーの基本的な操作方法を教えてくれるもので、実際にパイロンを立てたコースを用いて練習できるモードであった。CMR2では操作性が多少簡易化されているとはいえ、現実のドライビングフィールを意識して制作しているため、レーシングゲームの経験が少ないプレイヤーにとっては、なかなかうまくラリーカーを走らせることができないだろう。そう考えると、CMR2でもこのモードはぜひほしかったところだ。だが、恐れる必要はない。ゲームパッドでも慣れればじゅうぶん楽しむことが可能だし、自由自在に車を操れるまでの過程が面白いからだ。

リンクス 2001

精密に描かれた美しいコースをラウンドできる
定番ゴルフシリーズの最新作が登場

世界で最も売れているゴルフゲーム「Links」シリーズの最新作が、約1年ぶりに発売される。すでに、前作で高い完成度を誇っていただけに、本作はどのような変更がされているのか楽しみだ。世界中のゴルファーがあこがれるコースで、思う存分ラウンドしてほしい。

多彩なプレイモードを用意 その数はなんと46種類

ゴルフゲームをプレイしたことがない人はもちろん、実際にゴルフを楽しんでいる人にもお薦めできるのが、この「Links 2001」である。「Links」シリーズは、精密さと美しさを兼ね備えたグラフィックに定評があるが、本作でもそれは受け継がれている。

Links 2001は、ゴルフ発祥の地であるスコットランドの“セント アンドリュース リンクス オールドコース”をはじめ、架空のコースである“メサ ロハ”など、6種類のコースが収録されており、いずれも素晴らしく美しいグラフィックで描かれている。また、Links 2001では“ストローク”や“2プレイヤー ナッソー”など、46種類ものプレイモードが選択でき、多彩な楽しみ方が用意されている。中には、リカバリショットやパットショットを競うモードもあり、苦手なショットの練習として選ぶのも良いかもしれない。

操作方法はとてもシンプル。コース上に表示されるボールをドラッグし、方向を定める。後は好みのスイング方法でショットするだけだ。スイング方法は、1回のクリックで力加減のみを指定する“イージースイング”と、多くのゴルフゲームで採用されている2、3回のクリックで行う“クラシックスイング”。そして、マウスを左右に動かして、微妙なスイングの感覚を楽しめるパワーストロークと、個性的な3種類が用意されている。ゴルフゲームをプレイしたことがない人は、すぐに慣れるイージースイングがあるので心配はない。また、スイングタイプの設定は、プレイヤーごとにセーブできる。

Links 2001は、親切で丁寧なヘルプ機能が用意されていたり、コースの状況を調べるために、豊富なカメラウインドウを自由に配置できたりと、前作の良い部分はすべて受け継がれている。また、前作に比べ、わずかだがインターフェースのデザインが見やすく改善されている点は評価できる。

本作は、前作同様マルチプレイに対応している。MSN Gaming Zoneに接続できるが、ベータ版では制限されておりプレイできなかった。しかし、LANによるマルチプレイを試みたところ、多少動きが遅いものの問題なく遊べた。前作でも思ったことだが、日本独自のトーナメントなどが開催され、全国のプレイヤーと競えるようになれば、かなり楽しいだろう。

高性能のコースエディターが付属! 自分だけのホームコースを作ろう

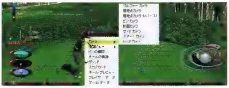
本作には“アーノルド パーマー コース デザイナー”と呼ばれる、コースエディターが付属している。コース作りの簡単な流れは、まず、陸地を設定してグリーンやフェアウェイを設置する。そして、ホールにハザード類を配置するという単純なものだ。ハザード類は、木や池といった豊富なオブジェクトが用意されており、木の1本1本の位置まで、かなり自由度の高いホールレイアウトが可能である。

ただし、あまり操作性は良いとはいえない。設定コマンドが分かりにくいことと、本編と比べてヘルプ機能が不じゅうぶんなことなどが気になった。

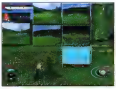
Links 2001は確かに美しい画面、分かりやすい操作性ではあるが、前作と比較するとこれといった進歩が見られないのも事実だ。もちろん、現状でじゅうぶんなクオリティーを保っていることは承知の上での話だ。例えば、3Dの特性を生かし、いろいろな角度からリプレイを見られるなどの機能がほしかったところ。しかし、前作をプレイした人やこれからゴルフゲームを始める人にも、お薦めできる作品であることに変わりはない。　(オリハラコウジ)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

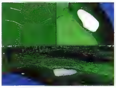
スイングの種類だけでなく、プレイヤーの設定方法などを親切に教えてくれるヘルプ機能。マニュアルが要らないぐらい高性能だ。ほかにも、レッスン機能などがあり、初心者でもとっつきやすいゲーム内容になっている



メニューはすべて画面下部から開けるようになっている。“回転”“ショットオプション”など、多彩な項目がある。“表示”項目では、さまざまなカメラウインドウの表示の有無が設定可能だ。また、グリッドの設定もここで行える



カメラウインドウなどを、好みの大きさに設定して、画面の好きな位置に配置できる。ただし、あまり多くのウインドウを開き過ぎると、ゲームの進行速度が遅くなるので注意しよう

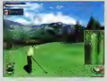


高性能エディターが付属している。英語版だが、日本語マニュアルがあるので心配無用だ。少々とっつきにくいのが難点ではあるが、自分好みのホールを作成できるのはとても魅力的だ

高低差はグリッドで表現されている。本作ではカラーで表示されるが、見にくい場合は黒などに変更することが可能だ。もちろん、非表示にも設定できる

プレイ可能な六つのコース

シャトー ウィスラー ゴルフ クラブ

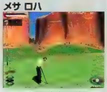


カナダにある、森と湖に囲まれたコース。実際のコースでは、通信機能付きのハイテクカートでラウンドできる

フォーシーズンズ リゾート アヴィアラ

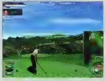
カリフォルニアにある、自然を生かした美しいコース。湖沼や岩山をいっぱい使った、ほかに類を見ないユニークな地形のコースだ

メサ ロハ



赤い岩地と砂漠が印象的なコース。トリッキーなホールが、プレイヤーを奮い立たせる

プリンスビル

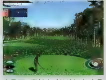


谷や熱帯林を過る、とても美しいコース。ハワイ一の人気を誇る

セント アンドリュース リンクス オールド コース

21世紀最初の全英オープン“ミレニアム オープン”の舞台でもある。フェアウェイを横切る通路など、見どころたっぷりのコースだ。スコットランドの有名なコースである

ウェスト フィールズ ゴルフ クラブ



まるで、森林をくりぬいたようなコース。フェアウェイの両サイドは、ほぼ森に覆われている難関のコースだ

Information

開発元	マイクロソフト
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト カスタマー インフォメーション センター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	未定
OS	Windows 95/98/Me/2000
CPU	PentiumⅡ 266MHz
メモリー	64MB以上 (Windows 95/98/Me) 96MB以上 (Windows 2000)
ビデオ	800×600ドット、16ビットカラー以上
HD容量	セットアップに必要な容量400MB以上(900MB以上推奨)、実行時に必要な空き容量500MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D、DirectDraw
発売時期	2001年2月発売予定

©1990-2001 Microsoft Corporation. All rights reserved.

I'M GOING IN
アイム ゴーイング イン

シングルプレイに特化した特殊部隊系3Dシューティング

「I'M GOING IN」は、特殊部隊出身の主人公を操り、数々のミッションをクリアしていく3Dシューティングだ。SFをモチーフとした、乱戦を楽しむタイプのゲームとは違い、ミッションを遂行するには、敵に見つからずに行動する慎重さが必要となる。

無理な突入が成功する確率は低い。バリバリっと撃ちまくって相手を倒しまくるゲームとは違い、じっくりと作戦を練る必要がある

息をのむほどに美しいグラフィック

「I'M GOING IN」(以下、IGI)は特殊部隊を題材にしている。プレイヤーは元SASのエージェントを操り、人物の救出や護衛、国境越え、核ミサイル基地への潜入など、さまざまなミッションをこなすことになる。同じ特殊部隊を扱ったゲーム「RAINBOW SIX」シリーズとは異なり、部隊での行動はなく、主に単独で任務を遂行しなければならない。

まず触れておきたいのは、グラフィックの素晴らしさについてだ。武器のモデリングはもちろんのこと、背景の描画が特に美しい。現在リリースされている3Dシューティングの中ではトップクラスのグラフィックだろう。しかしその反面、高いマシンスペックが要求されるのも事実。CPU／Pentium III 800MHz、ビデオカード／RADEON 64MBの環境でも、解像度を1024×768ドット、表示色を32ビットカラー、そしてオプション項目である"Graphic detail"を最高値に設定すると、場面によっては照準の動きがぎこちなくなってしまった。

A3DやEAXなどの3Dサウンドには対応していないが、効果音やBGMの出来がよく、ゲームの雰囲気をうまく盛り上げてくれる。操作性は「QUAKE Ⅲ ARENA」などの3Dシューティングとほぼ同じなので、それらをプレイしたことがあれば、すぐに感覚をつかめるだろう。

IGIはマルチプレイには対応していないが、その分シングルプレイはかなり作り込まれている。難易度が高く設定されているので非常に手ごたえがあり、マウスを持つ手に力が入ってしまうことも多かった。ミッションの途中ではセーブができず、失敗すると最初からとなってしまう点なども、緊張感を高めるのに一役買っているようだ。

数々の武器を使いこなしミッションを遂行せよ

IGIのミッションをクリアするには射撃の腕も重要だが、敵に見つからないように行動する慎重さや、常に敵の先手を取る判断の鋭さも必要になる。敵はこちらに気が付くと一斉に攻撃を仕掛けてくるので、単純に突っ込むだけでは即ハチの巣にされてしまうだろう。

遠距離の敵は目視では発見しにくい。まずBinoculars(双眼鏡)を使って、遠距離から敵の位置を把握しておき、防御が手薄な所から攻略すると生存率が上がる。敵に接近した場合は、銃撃がやむまでいったん隠れ、敵がリロードしているすきに飛び出して攻撃するのが効果的だ。また、スナイパーライフルであるDRAGNOVを使用すれば、敵に気付かれずに狙撃することが可能だ。高い所に敵がいる場合や、監視カメラの破壊にも役立ってくれる。

さらに主人公は、いつでも地形とミッション内容を確認することができるMapcomputerを装備している。広大なマップが多いので、あらかじめ目的の建物の位置を確認しておくといい。BinocularsとMapcomputerの二つはミッションクリアには欠かせないものなので、できるだけ早く操作に慣れておこう。

登場する武器は、ハンドガンからサブマシンガン、アサルトライフルまでさまざまだ。接近戦はショットガンやサブマシンガン、中距離はアサルトライフル、遠距離はスナイパーライフルと場面に応じて使い分けが必要となるだろう。さらに、オプションとしてサイレンサーやグレネードランチャー、地雷なども使用することができる。どの武器にも言えることだが、リロード時のすきが非常に大きいので残弾数には常に気を配っておこう。敵を倒せば使用していた武器と弾丸が手に入るが、それでも弾数には限りがあるので無駄遣いしないようにしたい。　(Ume_N)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

減ってしまった体力はMedipackを使えば回復する。なかなか手に入らないアイテムなので大切に使おう

使用可能な武器の数々

COMBAT KNIFE

切り札の武器。頭部やのど元を狙えば、一撃で相手は倒れる。しかし、弾数を節約したいときくらいしか出番はないだろう

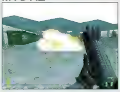
DESERT EAGLE

デザートイーグルは殺傷能力が高いハンドガンだ。マガジン容量が少ない点に注意しよう

MP5 SD3

連射速度が非常に速いので使いやすいサブマシンガン。残弾数に注意。スナイパーライフルほどではないが、若干のズームができる

M16 A2


グレネードランチャーはかなりの範囲に爆風を及ぼすので、敵の集団などにまとめてダメージを与えることが可能

DRAGNOV

唯一のスナイパーライフル。ズームを使えばかなりの遠距離からでも、相手に気付かれることなく狙撃することができる

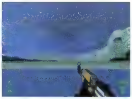
このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

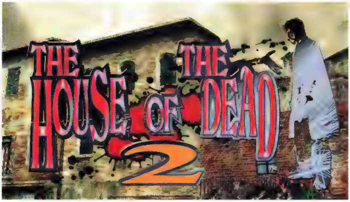
開発元	Innerloop Studios社
販売元	アイドス・インタラクティブ
価格	$39.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium Ⅱ 300MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 7.0aに対応したビデオカード(VRAM 8MB以上)
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0aに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

遠い所にいる敵はBinocularsを使うことで確認できる。敵の見張りやスナイパーの位置が分かれば、ミッションの成功率は格段に上がる

ときには仲間と行動を共にすることもある。仲間がやられてしまうとミッション失敗になるケースもあるので、気を配りながら先へ進もう


雨や雪の中での任務も存在する。特に雪は思わず見とれてしまうほどきれいだ

Project IGI:I'm Going In is a trademark of Eidos Interactive. Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are all registered trademark of the Eidos group of companies. © 2000 Eidos interactive. Innerloop is a trademark of Innerloop Studios. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.



ザ ハウス オブ ザ デッド2

アーケードで人気のガンシューティングが登場

その雰囲気とゲーム性によって、今もなお多くのプレイヤーから支持されている「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」のパソコン版がいよいよ登場する。おなじみのタイピング練習ソフト「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」の基になったゲームであり、非常に楽しめる作品だ。

迫りくるゾンビを撃って撃って撃ちまくれ

「ザ ハウス オブ ザ デッド2（以下、HoD2）」はもともとアーケードで人気を博したガンシューティングで、Dreamcastにも移植されている。このパソコン版HoD2では、アーケード版そのままのアーケードモードとDreamcast版のオリジナルモードの両方がプレイ可能だ。

プレイヤーはゾンビに支配された街を救うため、拳銃を頼りに突き進んで行くことになる。ポリゴンで再現されたゾンビの動きは不気味で、ゆっくりと近づいてくるその姿を見ていると、早く倒したい衝動にかられる。その演出が、次々と迫りくるゾンビを撃ち倒すそう快感につながっているのであろう。ストーリーはテンポよく展開していくので、中だるみすることもない。ガンシューティングというと、ストーリーが一本道で、敵が出現する場所を覚えてひたすら撃ち込むだけのゲームになりがちだが、このHoD2はプレイヤーの行動によってストーリー展開が変化するようになっている。数回のプレイでは味わい尽くせないほどのバリエーションがあり、ほかのストーリーが見たくなってつい何度もプレイしてしまうだろう。

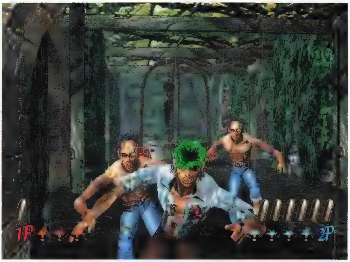
また、各ステージの最後に登場するボスには、さまざまな攻撃パターンや弱点が設定されている。その攻略法を考えるのも楽しみの一つとなっているのだ。

ネットワーク機能を大幅に強化 バーチャガンでもプレイが可能

操作方法は、パソコンの環境に合わせてマウス＋キーボードとなっているが、マイクロソフトのジョイスティックにも対応している。だが、特筆すべきはサターン用としてセガが発売していたガンコントローラー、“バーチャガン”に対応していることだ。これがあれば、まさにアーケードそのままの操作性でプレイすることができる。ただし、バーチャガンでプレイするためには、アイ・オー・データ機器から発売されているバーチャガン対応ゲーム用インターフェースボード、“IF-SEGA”2（PCI、ISA接続）が必要だ。ちなみにIF-SEGA 2は、バーチャガンのみならず、セガサターン用のコントローラーも使うことができる。押し入れにセガサターン用の周辺機器が眠っている人ならば、購入しても損にはならないと言えるだろう。

こういったアーケードやコンソールから移植されるゲームは、原作を忠実に再現するだけのものが多い状況だ。しかし、このパソコン版HoD2は、ただの移植作品ではなく、パソコンお得意のマルチプレイも用意されており、インターネットやLANを使っての協力プレイが可能となっている。専用サイトでは公式のランキングボードも用意される予定だ。ほかのプレイヤーと腕を競い合うことも可能になるなど、新要素が多数追加されていることは高く評価できる。

さまざまな要素が追加されたパソコン版HoD2は、まさにHoD2の決定版と言える出来だ。アーケードではクリアできなかった人はもちろん、ザ・タイピング・オブ・ザ・デッドが好きな人にもプレイしてもらいたい。　（菅原哲二）



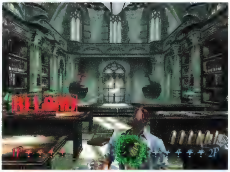
襲い掛かってくるゾンビはしぶとく、適当に撃ってもなかなか倒れないが、頭を狙えば一撃で倒すことが可能だ。うまく頭を狙い、できるだけ早くゾンビを倒すようにしたい

グラフィック	★★★½
サウンド	★★★½
マルチプレイ	★★★½
操作感	
総合評価	★★★½

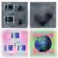
※[illegible]

ボス戦の前には、そのボスの弱点などの情報を見ることができる。ここでの情報を頭に入れ、弱点を正確に狙おう

画面の下部分にプレイヤーの残りライフと残弾数が表示されている。画面中央左寄りに表示されているのは、マウスでプレイする際の照準だ。マウスでプレイする場合の弾丸のリロード（補充）は、右クリックをするだけでいい



マルチプレイ時は、2人協力プレイと同じ画面でゲームが進む。若干のタイムラグはあるものの、ほとんど問題なくプレイすることが可能だ



Information

開発元	：株式会社セガ
販売元	：株式会社セガ
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354
価格	：7,800円
OS	：Windows 95／98／Me
CPU	：PentiumⅡ 233MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：8MB以上のVRAMを搭載したビデオカード
HD容量	：800MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Direct Sound対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：2001年1月25日

© SEGA CORPORATION,1998,1999

バーチャガンを限定で5000本販売

現在バーチャガンは生産中止となっており、入手するのが非常に困難な状況だ。しかし、パソコン版HoD2の発売に合わせて、このバーチャガンが限定で5000丁販売されることになった。バーチャガンを持っていない人にとっては絶好のチャンスだ。欲しい人はセガPC営業部（TEL:03-5736-7309）に問い合わせてみよう。

セガサターン専用バーチャガン

バーチャガンは、今までに約100万丁も出荷された大ヒットコントローラーだ

IF-SEGA 2

PCI接続は9,000円、ISA接続は6,000円ぐらいで買える。IF-SEGA2に関しての詳細はアイ・オー・データ機器のサイトで確認できる

セガ　ランキングサイト
http://www.sega-pc.com

アイ・オー・データ機器サイト
http://www.iodata.co.jp/

インダストリージャイアント 目指せ！ 産業王

経済センスを発揮して 産業界の巨人となれ

製品を販売して利益を上げる経営の楽しさと、都市を発展させていく楽しさ。その両方が一度に楽しめる本格派経営シミュレーションが登場する。奥深いゲームシステムが採用されているので、経営シミュレーション好きにぜひ挑戦してもらいたい1本だ。

さまざまな製品を売りさばき 多大な利益を獲得せよ

「INDUSTRY GIANT　目指せ！ 産業王」は、「シムシティ」シリーズや「A列車で行こう」シリーズに代表されるような経営シミュレーションだ。プレイヤーは企業の経営マネージャーとなり、工場や店舗を建設しながら、さまざまな商品を製造、販売して利益獲得を目指すことになる。企業を成長させるだけでなく、産業の進化によって都市を発展させていくことも重要な目的だ。

製品を作るには、原材料と工場が必要となる。原材料は"製鉄所""化学プラント""製材所""鉱山"から買い取ることが可能で、これらの原材料を自分で建てた工場へ運ぶことで、各種の製品へと加工することができる。"木材を加工してスキー板へ""金とダイヤモンドを組み合わせてダイヤモンドリングへ"というように、原材料の使い方によって、多種多様な製品が完成する。プレイヤーが建設できる工場には"おもちゃ工場""スポーツ用品工場""ジュエリー工場""自動車工場"など多くの種類があり、同じ原材料であっても、加工する工場によって違った製品が作れる仕組みだ。

このように書くと、より良い組み合わせを見つけ出して、新製品を数多く完成させることが重要なのではと思うかもしれないが、作成できる製品は建設した工場によってあらかじめ決められている。ゲーム中の時間が経過するにつれて、新製品が製造できるようになるのだ。

成功の秘けつは 流通ネットワーク作りにあり

本作のゲームプレイの特徴は何か？ それは、前述した"材料確保→製品加工→販売"という流通経路を、いかにうまく構築するかという点にある。その際に重要なのが"ターミナル"だ。

ターミナルとは、資材や製品を集積し、工場や店舗に分配する建物のこと。一定範囲内での"原材料生産所からの材料の運び出し""工場への材料搬入と製品の運び出し""店舗への製品搬入"を一手に引き受ける物流の拠点となるのがこのターミナルなのだ。具体的にはトラックの集荷場や駅、空港などの建物のことを指す。

最もオーソドックスな使い方は、原材料生産所、工場、店舗の3ヵ所にそれぞれターミナルを用意する方法。この3ヵ所のターミナルをトラックなどで巡回させ、"材料を工場に輸送→工場で完成した製品を集荷→販売店舗に搬入"という流れを作ればいい。

実際に物品を輸送するには車両や機体を購入しなければならないが、車・列車に関してはさらに道路・線路を作ってそれぞれのターミナルを結ぶことも必要。都市と原材料生産所の位置はマップによって決められているので、どの資源を利用するのか、どこに工場を建てるのか、どこに店舗を造るのかを想定した上でターミナルを作り、ルートを構築していくのだ。

それぞれの施設を建てるには当然建設費用が掛かり、各輸送手段には1回の運搬量、移動スピード、ランニングコストなどに違いがある。何を利用するのが最も効率的かを考え、いかに低コストで高利益を上げられるかがプレイヤーの腕の見せどころだ。さらに、最終的に製品を店頭に並べても実際に売れなくては利益にならない。そのため、売れている製品は価格を上げ、不良在庫が大量にある店舗では、広告費を支払ってでも宣伝をして在庫をさばくなどの販売戦略も大切になる。

一つの流通経路で利益が上がれば、その資金を使って新たな経路を開拓できるようになる。これを繰り返して産業界を制覇していくのだ。

なお、本作には100年を通してプレイする基本モードのほか、定められた条件の達成を目指すミッションモード、特徴のあるマップでプレイできるシナリオモードが用意されている。それぞれバラエティーに富んだミッション、シナリオが多数用意されているので、基本モードをクリアした後でも、本作をじっくりと楽しむことができるだろう。　（曽我部悦承）

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★☆☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆

都市の発展に直接関与することはできないが、経済活動を活発化させることで、都市の成長を促すことができる

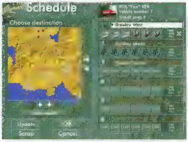
ゲームの舞台となるのは1960年から2060年までの100年間。未来の世界では、未来の製品が開発される。これはテレビ電話が生産できるようになったところ

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

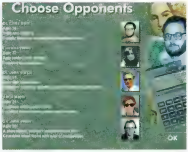
Information

開発元	JoWooD Productions社
発売元	サン電子株式会社
問い合わせ先	サン電子株式会社 0587-55-0288
価格	7,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	Pentium II 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectXに対応したビデオカード（VRAM 4MB以上）
HD容量	300MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSoundに対応したサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2001年2月下旬予定

ミッションモードは、あらかじめ複数の流通経路が構築された状態で始まる。破たんした計画を見直し、黒字経営への転換を図ろう



運送ルートの指定が最大のポイント。各車両ごとに、どこに、何を、どれだけ輸送するかを設定していこう。そうすれば、後は自動的に輸送を繰り返してくれる



コンピューターのライバルを加えた戦いも楽しめる。相手の成長を封じる作戦を立てることも大切なのだ

© 2001 JoWooD Productions. All rights reserved.
Exclusive distribution in Japan by Sunsoft. © 2001 SUNSOFT

ザ リアル カー シミュレーター“R” ニッサンエディション

メーカー公認の本格派ドライビングシミュレーター 第1弾はニッサンエディション!

国産車メーカー公認の本格的なレーシングゲームがシリーズ化される。その名は「ザ リアル カー シミュレーター“R”」だ。第1弾は日産車にターゲットを絞ったニッサンエディション。おなじみのマシンから、幻のあの車まで、日産を代表する名車の数々が登場する。

走りそのものを忠実に再現 車の挙動のリアリティーは高い

いわゆるコンソール機向けのレーシングゲームは、プレイのそう快感を重視して作られていることが多いため、実車のドライビング感覚との違いに、不満を感じているカーマニアは多いことだろう。この「ザ リアル カー シミュレーター“R”」(以下“R”)は、そのような本物指向のユーザーを満足させるべく作られた“カーシミュレーター”だ。

本格派たるゆえんは、メーカー公認という点に表れている。デザインはもちろん、エンジン音や動作の特性まで、実車に基づいて作られているのだ。往年の名車と言われる“ハコスカ”や、ショーモデルとしてのみ発表された幻のミッドシップ四駆“MID4”まで登場する。ここまでこだわった仕様は、メーカーの協力なしではとうてい実現できなかっただろう。

ドライビングフィールも、かなり実車に近いものに仕上がっている。今回はマイクロソフトのSideWinder Force Feedback Wheelを使用したが、ハンドルやアクセル操作に対する車のレスポンスが非常にリアルだった。さらにハンドルからは、強烈なキックバックがあり、コーナーを攻めるのがとても楽しい。一般的なレーシングゲームにおけるドライバー視点でのプレイは、実際の運転と違って自分の体にGがかからないため、車の挙動が分かりにくいことが多い。しかし“R”では、このキックバックのおかげで、手に取るように車の状態を体感することができた。

セッティング項目はかなり多い。写真は足回りの設定画面だが、ダウンフォース、タイヤ、車高などを細かく調整可能だ

公道風コースでの息詰まるレース。モデリングやボディーの質感が美しいので、リプレイで自分の走りを見るのも楽しみの一つだ

Information

開発元	株式会社ヴィアール・ワン
販売元	株式会社メディアカイト
問い合わせ先	株式会社メディアカイト ユーザーサポート 052-769-3122
価格	6,800円
OS	Windows 98/2000/Me
CPU	Pentium II 400MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応したビデオカード
HD容量	64MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSoundに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中

© VR-1 JAPAN.Inc.

レーシングゲームとしての難易度は高い。無理な運転をしようとすれば、たちまちコントロールを失って、スピンしてしまう

ただし、筆者が愛用しているゲームパッド(フォースフィードバック未対応)でプレイしたところ、この感動的なリアリティーは半減してしまった。細かい操作がしにくく、車が暴れやすくなるようだ。

セッティングを変えることで 車はダイナミックに変化する

“R”には、大きく分けて二つのモードが用意されている。一つは気軽にレースを楽しめる“クイックスタートモード”。もう一つがじっくりマシンをチューンアップできる“シミュレーターモード”だ。

クイックスタートモードでは、レースとタイムアタックに挑戦できる。用意されているコースは4種類。コース自体は公道風、サーキット風、ショートトラック風とバリエーション豊かなのだが、数が少ないのは残念だ。タイムアタックでは、コースレコードを出したときの車の走りを再現した、いわゆる“ゴーストカー”が表示できることに注目。おかげでハンドルを握る手が熱くなる。

一方のシミュレーターモードでは、まず自分の車を購入。レースに参加してポイントを稼ぎ、車をチューンアップしていく。マシンの性能が上がれば、より難度の高いレースに参加できるようになる。車を所有する楽しみ、乗りこなす楽しみを最大限に味わえるシステムだと言えるだろう。

シミュレーターモードでは、車のセッティングを調整できることも大きなポイント。この設定は、いわゆる微調整ではなく、大きく走りに影響を与えるものだ。いきなり複数の項目をいじらず、セオリーどおり一項目ずつ、堅実にセットアップしよう。

残念ながら、“R”はインターネット経由のマルチプレイに対応していない。LAN環境でのみ、マルチプレイを楽しめる。ゲームとしては、決して簡単とは言えないため、ビギナーには敷居の高いゲームだが、やり込めばやり込むだけの楽しみを与えてくれることは確か。良心的な価格設定からも、シリーズへの意気込みが感じられる。特に日産にこだわりはない……というプレイヤーは、今後登場するであろうシリーズ第2弾に期待してほしい。　(オリハラコウジ)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★½
総合評価	★★★★☆

フェアレディZ限定のレース。車の性能はほぼ同じ。ドライビングテクニックが、勝敗を分けることになる

“R”に登場する日産の名車たち

Silvia Spec R aero(1999年式)

FRの本格派といえばシルビア。シェイプアップされたボディーは、特にワインディングで力を発揮

180SX Type X(1996年式)

初代モデルのエンジンが1,800ccだったことが名前の由来。コンパクトなこのFRは根強い人気を誇る

Skyline GT-R Vspec(1999年式)

280psのパワーと固めの足回りが、レスポンスの良さを生み出している。日本が誇る四輪駆動車だ

Z Ver.S TwinTurbo(1998年式)

ツインターボが生み出すパワーは、戦闘的なデザインと共に、人々に強烈なインパクトを与えた

MID4 II型(1987年式)

ショーでのお披露目のみで姿を消した、幻のミッドシップ4駆。このモデルは2期目のもの

Skyline GT-R(1971年式)

ハコのような形をしたスカイラインだから、通称ハコスカ。伝説の名車だ

BLAIR WITCH VOLUME II: COFFIN ROCK

Blair Witch Volume 3: THE ELLY KEDWARD TALE

ブレアウィッチ ボリューム2: ザ レジェンド オブ コフィンロック
ブレアウィッチ ボリューム3: ザ エリー ケドワード テール

ついになぞが解き明かされる ブレアウィッチシリーズ完結編

映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』をモチーフにしたブレアウィッチシリーズ。2001年1月号でボリューム1を紹介したが、早くもボリューム2と3が登場した。シリーズを通して基本的なゲームシステムは同じだが、それぞれ別の会社が開発しているため、細かい部分で違いがある。今回は、その違いを中心にレビューしていこう。

ボリューム1から時代をさかのぼり南北戦争時代を舞台にしたボリューム2

ブレアウィッチシリーズの全容は、本誌2001年1月号で紹介した「BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR」(以下、BW Vol.1)と、今回紹介する「BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK」(以下、BW Vol.2)、および「BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALE」(以下、BW Vol.3)をクリアして初めて明らかになる。ここでは、BW Vol.2とBW Vol.3の違いを中心に、二つの作品の特徴を紹介していこう。

BW Vol.2の舞台は、BW Vol.1から数十年さかのぼった南北戦争の時代だ。ここで、プレイヤーは記憶を失った北軍の兵士となり、自分を助けてくれたロビンという少女を捜索しにバーキッツビルの森へと入り込むこととなる。BW Vol.2の開発は、バイキングの世界を舞台にした3Dアクションアドベンチャー「RUNE」で一躍有名になったHuman Head Studios社が担当している。グラフィックやサウンドは良くできているのだが、BW Vol.2で残念な点は、BW Vol.1で使えた、マップ表示や情報のメモを見る機能が無いことだ。英語の苦手な人は情報の確認がしづらく、ストーリーをじゅうぶんに楽しめないかもしれない。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information		
	BLAIR WITCH VOLUME 2	BLAIR WITCH VOLUME 3
開発元	Human Head Studios社	Ritual Entertainment社
販売元	株式会社P&A	
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501	
価格	5,800円	
OS	Windows 98/NT 4.0/2000	Windows 98/Me/NT 4.0/2000
CPU	Celeron、Pentium II、PentiumIII、AthlonクラスのCPU	
メモリー	64MB(96MB以上推奨)	
ビデオ	Matrox G200/G400、ATI Rage 128、nVIDIA TNT/TNT2クラスのビデオカード	
HD容量	インストール時850MB、スワップ200MB	
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)	
サウンド	DirectX 7.0以降に対応したサウンドカード	
対応API	Direct3D	
発売時期	発売中	

BW Vol.3における中ボスとの戦闘場面。複数の敵と同時に戦う場合、攻撃範囲の広い武器を使うのが効果的だ。状況に合わせて使う武器を選択しよう

ブレアウィッチ伝説の元凶である魔女と対決するボリューム3

ブレアウィッチシリーズの完結編であるBW Vol.3は、BW Vol.2よりさらに昔にさかのぼり、1786年が舞台となる。ここでプレイヤーは、ウィッチハンターのジョナサン・プライとなって、魔女の容疑をかけられて森に追放された、エリー・ケドワードに関する事件について調査することになる。

BW Vol.3はさらに年代が古くなったこともあり、ストーリーを進める過程でアイテムを使って熊やワシに変身したり、霊界(Spirit Plane)に行くことになったりと、BW Vol.1やBW Vol.2よりもファンタジーの世界観に近くなっている。それに合わせて主人公が使用する武器として、ショットガンといった現実的なもののほかに、Holy weaponやSharman weaponなどが登場する。中には、自らの体力と引き換えに敵に大ダメージを与える武器もあるので、敵の種類に合わせてそれらを使い分けるのが面白い。BW Vol.3ではBW Vol.1のように、プレイヤーの現在位置やこれまでに起こったこと、現在やらなくてはならないことの情報を表示させることができるのがうれしいところだ。

シリーズ3作にわたって語られたブレアウィッチのなぞも、ついにBW Vol.3のエンディングで解き明かされる。ブレアウィッチシリーズは、ゲームの根底にあるストーリーが共通しているけれど、それぞれの作品は独立しているので、どれからプレイしても構わない。しかし、やはり順番にプレイするのがいちばんストーリーを楽しめるはずだ。ブレアウィッチシリーズをプレイしたことがない人には、まずBW Vol.1からプレイすることをお勧めしておこう。(M-husky)

BW Vol.2

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆

BW Vol.3

グラフィック	★★★½☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★½☆

映画との関係にも注目

ゲームには映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』に関係した地名や建造物も多数登場する。特に、映画では森で吊るされているだけだったStick manが、実際に襲ってくる場面もある。映画を見たことがある人なら、思わずニヤリとさせられるに違いない。

たどたどしい足取りで襲ってくるStick man。青く光る部分をつぶさないと、完全には倒すことができないので注意

画面右下には現在使用している武器、右上にはプレイヤーの体力が表示されている。画面左下の緑色のゲージはターゲットの体力だ。これはBW Vol.3の画面だが、BW Vol.2もBW Vol.3とほぼ同じ構成になっている

中央にいるのがBW Vol.2の主人公ラザルス。移動するときに腰をひねるなど、より人間に近い動きになっている。これはBW Vol.1やBW Vol.3にはない、BW Vol.2だけの演出だ

©2000 Artisan Pictures Inc. All Rights Reserved. The 'Stickman' is the registered trademark and service mark of Artisan Pictures Inc. All Rights Reserved. ©2000 Human Head Studios, Incorporated. Human Head Studios and the Human Head logo are trademarks of Human Head Studios Incorporated in the United States and/or other Countries. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners ©2000 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.

©Nocturne and The Nocturne fangs are trademarks of Terminal Reality, Inc. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. ©2000 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.

天下統一III

歴史シミュレーションの名作が10年の歳月を越えて帰ってきた!

天下統一III

戦国時代をテーマにしたシミュレーションは数あれど、「天下統一III」ほどユニークかつ独特なシステムを搭載している作品は少ないだろう。一見シンプルだが、プレイしてみるとなかなか奥が深い「天下統一」シリーズの最新作がついに登場する。

天下を統一する方法は一つだけではない

「天下統一」シリーズは、戦国時代を舞台にしたシミュレーションである。コーエーの「信長の野望」シリーズと共に日本を代表する歴史シミュレーションの一つと言っていいだろう。ところが、信長の野望シリーズは、2年に1作程度の割合で新作が発表されるのに対し、天下統一シリーズは、前作「天下統一II～乱世の覇者～」の発売から現在まで、実に10年もの間、熱心なファンが続編を望む声を送ろうとも沈黙を守り続けてきた。しかし、ついにその続編「天下統一III」が登場することになった! 登場する武将数は2,500名以上、城の総数は600城となっており、シリーズ最高のボリュームとなっている。

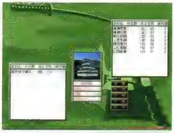
プレイヤーの目標は任意の大名家を選択して、権謀術数の限りを尽くし、天下を統一すること。一口に"天下を統一する"と言っても、ゲーム中ではいくつかのパターンが用意されており、なかなか興味深いものとなっている。ただ敵を倒せばいいだけではないのだ。エンディングを迎える方法は3種類あり、一つは朝廷からまったく官職をもらわずに、すべての城を支配下に置いた"征服王"となり、新しい王朝を開く方法。二つ目は"征夷大将軍"の称号を得て、新しい幕府を開く方法。三つ目は"関白"になる方法である。征服王と違って征夷大将軍や関白になるには、"ある地方における自分と敵対勢力の国力差が2倍以上であること、自分の大名家が天下人レベルに達していること……"などのいくつかの条件が必要となる。もちろん、この条件はコンピューター側が満たした場合でも適用される。つまり、コンピューターが将軍や関白の地位に就いてゲームが終了してしまうこともあり得るのだ。そのため、富国強兵に励むだけでなく、常に他国の動向にも気を配る必要がある。

また、今回は武将の登用システムにも大きな変更があった。それが"一族郎党システム"だ。武将の登用は、その一族の筆頭者を対象に行い、城主に取り立てることで完了する。つまり優れた人材のみを登用することはできなくなり、能力の低い筆頭者であっても、一族の中に有能な人材を抱えているならば、城主として取り立てなければならないのだ。戦国時代の血縁の重要性が見事に再現されたシステムだと言える。ちなみに、真田家は関ヶ原の合戦における同家の分家を再現するために筆頭者が複数になっているなど、凝った設定が用意されているようだ。

ゲームは2カ月を1ターンとして進行する。1ターンは、更新、政治、外交、軍備、戦略、合戦、第2合戦の7フェイズで構成されている

簡素な画面の裏に隠された秀逸なバランスと高い戦略性

このタイプの歴史シミュレーションは、ある程度自分の勢力が大きくなると、その後の戦闘が単なる消化試合になってしまうことが多い。ところが、天下統一シリーズでは、自軍の現在の勢力に合わせて、程よいライバル国が現れ、最終的には天下を二分するような決戦になりやすい。常にライバルや強大な敵が存在するため、ゲーム中盤においても中だるみすることなく、緊張感のあるプレイが楽しめる。さらに天下統一IIIでは、勝利条件の見直しにより、すべての領土を支配しなくてもゲームを攻略できるようになり、また前述したように、能力の低い武将でも登用せざるを得ない状況が発生するようになった。こうなると、わずかな自国をカメのように守り、有能な武将だけを登用し、中盤戦以降に強力な兵力を蓄えてから満を持して出陣という、いかにもゲームらしい攻略法は、なかなか通用しない。大名たちが天下取りにしのぎを削った戦国時代のだいご味が、よりリアルに再現されていると言っていいだろう。



攻城戦の画面。派手なエフェクトなどはなく、意外とあっさり終わってしまう印象だ。"戦術"ではなく"戦略"の部分に重点を置いたゲームだということなのだろう

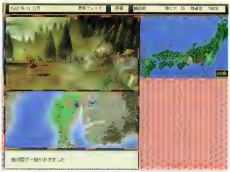
このような、練り込まれたゲームシステムの構築には、「超人ロック」「戦国大名」などの名作ボードゲームを世に送り出した、ゲームデザイナー黒田幸弘氏が制作に参加していることも大きく影響していると思われる。

パッと見た感じ、天下統一IIIの画面に華やかさはない。しかし実際にプレイすれば、この作品はボードゲームのうまみとパソコンならではの演出、そして歴史のだいご味が見事に融合した好例であると分かるはずだ。（村山誠一郎）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★★☆

※ベータ版のため未実装部分あり

合戦には攻城戦と野戦の2種類がある。野戦では戦闘の規模に応じてビジュアルが変化する



"一揆"が発生。このほか"飢饉""大雪""干魃"などの天災もたびたび発生する

熱心なファンに支えられた天下統一シリーズ

インターネット上には、多数の天下統一シリーズ関連サイトが存在する。非公式ながらも自作のツールやシナリオなどを配布しているような盛況ぶりだ。こうしたことからも天下統一シリーズがいかに長く遊ばれている秀作であるかがうかがえる。また、開発元であるシステムソフトのホームページでは、「復刻版・天下統一」の体験版をはじめ、天下統一IIIのBGMデータなどがダウンロードができる。

システムソフトホームページ
http://www.systemsoft.co.jp/

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	株式会社システムソフト
販売元	株式会社システムソフト
問い合わせ先	システムソフト インフォメーションセンター 092-752-5264
価格	1万800円
OS	Windows 95/98/Me/2000
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	48MB以上
ビデオ	DirectDrawに対応したビデオカード(VRAM2MB以上)
HD容量	600MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98/2000対応のPCM音源
対応API	DirectDraw
発売時期	2001年1月26日

© 2000 SystemSoft Corporation
© 2000 黒田幸弘・ミューズソフト株式会社

緊急プレビュー

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

2月号でも速報をお届けした「ULTIMA ONLINE：THIRD DAWN」(邦題：ウルティマオンライン ―第3の夜明け―)だが、プレリリース版のアルファテストも開始され、とうとう新大陸の全容が明らかになってきた。ゲームシステムにもさまざまな変更が加えられているので、「ULTIMA ONLINE：THE SECOND AGE」のときよりも導入者と非導入者との間に大きな違いが出そうだ。

人気オンラインRPGの最新拡張パックをプレリリース版を基に徹底紹介！

第3の夜明けとは？ 大掛かりな拡張パックの全容を追及

「ULTIMA ONLINE：THIRD DAWN」(以下、TD)とは、200種類以上のキャラクターをすべて3Dにするという大掛かりな拡張パックの名称で、2001年春に新たに店頭で販売されるものだ。既存のキャラクターはそのまま使用できるので、大きなアップグレードと思ってもらって良い。

キャラクターが完全3Dになっているほか、新大陸"Ilshenar"(イルシェナー)の追加、ペーパードールのグラフィックやマクロシステムの変更など、ゲーム本体にもかなり変化が見られるのだ。そのため、現在「ULTIMA ONLINE」を楽しんでいるプレイヤーにとっては、購入しておきたい拡張パックと言えるだろう。

ただし、TDを買わなくてもゲームは続けられるので、「発売日にTDを購入していないとULTIMA ONLINEがプレイできなくなる」と焦る必要はないので安心してほしい。

TDを導入しないと拡張機能とグラフィックの3D化や、新大陸への移動ができないものの、これまでの2Dの状態でプレイし続けられる。TDを導入しているプレイヤーにはキャラクターが3Dに、導入していないプレイヤーは今までどおり2Dで表示されるという仕組みなので、TDを購入した者、そうでない者が共存することは可能だ。

気になる必要動作環境だが、プレリリース版アルファテストの時点で、メモリーが16MB以上の3Dビデオカード、Pentium II 266MHz以上のCPU、64MB以上のメモリーとなっており、前号でお伝えしたとおり、心配されるほどには高スペックは要求されないようだ。

TDのキャラクター作成画面。メニューの内容は以前と変わらないが、グラフィックはこれからもっと変わっていきそうな予感

これがTDのブリタニアの世界だ。視点はこれまでどおりクオータービューなのでそれほど違和感はないかもしれないが、よく見ると地形も3D化されているのが分かる

完全3Dのキャラクターたち 新種のモンスターも多数登場！

自分が操るキャラクターはもちろん、モンスターなどもすべて3D化されている。アルファテストの時点でも、数多くの動物やモンスターが3Dとなっていた。2Dのころと同じイメージのモンスターもいれば、CorpserやGazerのように、デザインが大きく変わった者もいる。新世界導入に併せて"Sucubus"(サキュバス)や"Ki-rin"(麒麟(きりん))といった新種のモンスターも登場する予定だ。

また、キャラクターたちが装備している物もすべて3D化されている。インベントリー内や地面に置いた状態では、そういった装備品は2Dで表示されるが、キャラクターが装備すると3Dで表示されるため、ゲーム画面のキャラクターの印象は今までと異なったものになっている。

Gazerとの戦闘中の全体画面。2DのGazerとは似ても似つかない容姿になりかっこいい。現行のビッグウインドウシステムと変わらない画面構成になっており、非常にとっつきやすかった

インベントリー画面や銀行の金庫など、箱や袋が開いた場合は四角いウインドウで表示されている。中身はすべて2D表示だ。ウインドウの大きさは自由に変更可能なため、とても便利である

Information	
開発元：	Origin Systems社
発売元：	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
価格：	未定
発売時期：	2001年春発売予定

※この記事はプレリリース版のテストシャードの情報を基に作成しました。アルファテストは日々アップデートされているため、今後も多くの変更点が出ると予想されます。

ゲームを快適にプレイするためのインターフェースの変更点を紹介

キャラクターを完全3Dに変更するという今までにない大きな拡張がされているが、そのほかの細かいところではどうなのだろうか？ ここでは、より使いやすく親切になったインターフェースを中心に変更点の数々を紹介していく。

さまざまな機能拡張の真相を探る

ペーパードールの変更点

ペーパードールのキャラクター画像も3D化されており、足元にある矢印でキャラクター画像をぐるぐる回すことまでできる。

これまで、その小ささ故に取り外しが困難だった指輪やイヤリングなどのアクセサリー類は、キャラクターの左横にある四つの青いウインドウの中に表示され、ここからドラッグ&ドロップすることで素早く外すことができるようになった。ちなみに、Gorget類（首よろい）もここに表示される。

ペーパードールのメニューは、アルファ版のためかグラフィックが味気ないのだが、これは製品版に向けてもう少し豪華なものになっていくだろう。メニューの項目自体は現在のものとほぼ同じだ。

バックパックは足元にあるものと、メニューの“INVENTORY”（インベントリー）ボタンのどちらからでも開くようになっている。

ペーパードールのキャラクター画像は戦闘や平常時などに合わせて激しく動くので、戦闘中の装備品や武器の交換が多少しづらかった。

ペーパードールの全体画面。ステータスバーが付き、すっきりとまとまったデザインになっている。キャラクター画像もとてもかっこよく、画面上のキャラクターに合わせて動くため、見ていて面白い

ネームタグの表示

アルファテスト時には、Ctrlキーで画面上にあるアイテムなどのネームタグが表示された。これは生き物や死体、アイテムなどすべてに適用されるもので、このネームタグをダブルクリックして死体の棺おけを開くこともできる。小さなアイテムが地面に散らばっているときなど、すぐに確認でき、とても親切だ。

マクロシステムの拡張

これまでは、組み方が分かりづらくて初心者のプレイヤーにあまり使用されていなかったマクロシステムだが、TDでは大きく拡張されているので、これを機会に日常のプレイにも常用するものが増えそうだ。TDからは設定したマクロをアイコン化して画面上に配置できるようになった。つまり、魔法のアイコンなどと同様に、ダブルクリック一発でマクロの使用が可能になるのだ。設定したマクロには自分で名前を付けることもでき便利だ。

マクロを設定中のオプション画面。設定したマクロは魔法と同じくアイコン化できるようになった。自分で名前を付けることができるため、間違うことはないだろう

そのほかの変更点

画面左上は、GreaterHealを自分にかけたところ。紫や青の寒色だがポアポアとした光が回復魔法らしい雰囲気を出している。画面右上のBladeSpiritも3Dになった。交差する刃が見物だ。画面下は、2Dの“くの字”のようなグラフィックから大幅にパワーアップしたEnergyBolt。青白い光が敵目掛けて一直線に飛んでいく

死亡すると画面の端がモヤモヤ曇る。ペーパードールのキャラクターのグラフィックは、原稿執筆時点では透明なだけで、導入されていなかった

魔法のアイコンには4方向にフックのようなものが付いていて、互いにぴったりとくっついてくれる。アイコンを並べるときに非常に便利だ

もちろん馬などの動物も3D化されている。動きも非常にリアルで、筋肉がとてもよく表現されている点に注目していただきたい

ムーンゲートから移動できる新大陸の八つの地区

ULTIMA ONLINE:THE SECOND AGEに続いて2回目となる新大陸の追加。前回追加された大陸に比べて、1.5倍ほど大きくなっている。今回追加される新大陸は、プレイヤーが存分に冒険を楽しめるよう工夫されているようだ。

ムーンゲートで行ける新大陸Ilshenarの八つの地区

アルファテストシャードでは、各地にあるムーンゲートで新大陸のIlshenarに行くことができた。このムーンゲートとはわれわれがよく知っている、ブリタニアのあの八つのムーンゲートのことだ。キャラクターがムーンゲートに入るとメニュー画面が登場し、そこでIlshenarの細かな地区を指定して移動することになる。

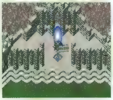
ちなみに、このムーンゲートメニュー画面では、Trammel(トラメル)とFelucca(フェルッカ)も選択できた。

Ilshenarはドーナツ形の大陸で、"八つの徳"の名が付いた八つの地区に分かれている。それぞれに特徴や出現モンスターが異なるのは、ブリタニアと同様だ。ただし、Ilshenarでは家の建設はできず、船の使用もできない予定になっている。

ムーンゲートのメニュー画面。ここからIlshenarへ移動することができる。TDでは自分の行きたい場所を指定できるようになり、今までのように目的地に着くまで永遠とムーンゲートに入らなければならないストレスはなくなりそうだ

Compassion 慈悲

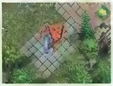
美しい石の神殿から森の方に出ると、RatmanやRatman Mageなどが辺りをうろついている。南側と東側にはノンプレイヤーキャラクターのいる地区があるので、冒険を始めるにはちょうど良いところかもしれない。



Honor 名誉

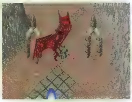
ムーンゲートを出て西に進んでいくと、密集した熱帯雨林が広がっている。ここではImpやGorillaなどに遭遇した。

Impは2Dのときよりもかなり大きなグラフィックに変わっており、これだけで以前より強いような気になってしまうのが不思議だ。



Honesty 誠実

新大陸の南側にある地区。岩山で囲まれた場所にムーンゲートがあり、ImpやGazerなどが森の中をうろついていた。西の先の方には沼地が広がっている。

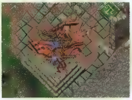


Humility 謙譲

ムーンゲートを出ると東の方へと道が続いており、森の中に入るとGazerやImp、Trollなどと遭遇する。南は沼地に続いている。

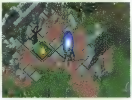
Justice 正義

新大陸の南側中央にある地区。ムーンゲートから出た途端にMongbatとImpの群れに襲われてしまった。ここからはあちこちへと道が伸びており、Headlessなども多数見られた。



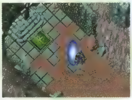
Sacrifice 献身

ゲートのすぐ北の先にはGazerが多数出現する廃虚となった大きな町があった。北西の森にはRatmanなどがうろついている。



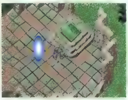
Spirituality 霊性

新大陸の南東の方にある地区で、ムーンゲートからは岩山をえぐったような場所に出る。比較的ゆったりとした感じの場所で、好戦的なモンスターはあまり見掛けなかった。



Valor 武勇

北の端にある地区。ムーンゲートの周りはがけで囲まれていて、東側に細い道が続いていた。森の中には所々岩が散らばっており、あまり穏やかではない雰囲気で、Gazerなどもうろついていた。



緊急特集 ホラー版『不思議の国のアリス』

アリス イン ナイトメアのすべて

ファンタジー童話の名作『不思議の国のアリス』がゲーム化された。その名も「アリス イン ナイトメア」。ゲームの舞台となるのは、奇怪なクリーチャー[illegible]た仕掛けが[illegible]、悪夢のような"不思議の国"だ。この特集では、アリス イン [illegible]紹介していこう。

文／西尾ゆき

有名なファンタジー童話がゴシックホラー風のゲームに

「アリス イン ナイトメア」(以下、AIN)は、イギリス人の[illegible]キャロルに[illegible]『不思議の国のアリス』『鏡の国のアリス』を題材にした、ゴシックホラー風のアクションゲーム。少女アリスが、[illegible]配されてしまった不思議の国を救うために、モンスターたちと戦いながら各ステージをクリアしていくという内容だ。

AINは原作から10年後の設定になって[illegible]、アリスは18歳になっている。彼女は、両親を[illegible]で失ってしまったショックから、精神的なバランスを崩して入院していた。自分が持っている悲しみや恐怖、狂気といった負の感情を克服するために、アリスは不思議の国に登場するモンスターたちを倒していかなければ

[illegible]奇妙で恐ろしい雰[illegible]

ならない。なぜなら、AINでの"不思議の国"は、実はアリスが自分の心の中に作り出した世界なのだ！恐ろしいボスキャラたちは、アリスの負の感情を象徴しているのである。

ゲーム中には、原作でおなじみのチェシャ猫や白ウサギ、トランプの兵隊、公爵夫人、帽子屋といったキャラクターたちが、敵や味方として登場する。原作を知っている人は、元のキャラクターイメージとAINでの造形とのギャップを楽しめることだろう。原作を知らない人でも、キャラクターたちの奇妙なデザインは新鮮に感じるはずだ。

このようにAINは非常にユニークな内容となっているが、それは何もストーリーや世界観に限ったことではない。以下では、AINが持っているゲームとしての魅力を詳しく紹介していこう。

AINでのチェシャ猫は、アリスにゲーム進行についてのアドバイスをしてくれる

Information

開発元：	エレクトロニック・アーツ
発売元：	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先：	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格：	7,980円
OS：	Windows 95／98／Me
CPU：	PentiumⅡ 400MHz以上(PentiumⅢ 500MHz以上推奨)
メモリー：	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ：	OpenGL、DirectX 7.0a対応のビデオカード (VRAM16MB以上)
HD容量：	580MB以上
CD-ROMドライブ：	4倍速以上
サウンド：	DirectX 7.0a対応カード
対応API：	Direct3D、OpenGL
PC-98での動作：	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期：	2001年1月25日

© 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

Check Point 1

軽快なアクションと多様なおもちゃの武器

AINは、変化に富んだステージを進みながら、次々に現れるモンスターを倒していくという、アクションと戦闘がうまく調和した作品だ。ゲーム内でのアリスの動きは非常に軽快で、揺れるロープを利用して遠くへジャンプしたり、高所へよじ登ったり、水中を泳いだりと、さまざまなアクションを見せる。また、これらのアクションがSpaceキーやEnterキーを押すだけで可能になっているなど、操作性も良い。

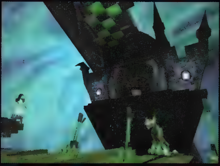
戦闘では、おもちゃを題材にした多種多様な武器が使用可能。切れ味鋭いナイフ、爆発するびっくり箱、冷気を噴出するアイスワンド、敵に投げ付けてダメージを与えるトランプなどを、[illegible]場面に応じて切り替えながら使うことになるのだ。

それぞれの武器には、2種類ずつ攻撃[illegible][illegible]びっくり[illegible]へ投げて爆発させるのが[illegible]つ目の方法。二つ目[illegible]びっくり[illegible]を地面に[illegible]出てきた人形[illegible]から炎を吐くという攻撃[illegible]

攻撃する際の感覚も非常に[illegible]で、[illegible]シューティングなどの銃火器とは異なる使用感[illegible]しい。基本攻撃手段となるナイフは、一振りするごとにシャッという小気味良い音を出す。そのナイフを振るってトランプ兵をざっくり真っ二つにした時は、[illegible]いそう快感さえ覚えてしまう。

ちなみにゲーム中、まったくアリスを動かさずに放っておくと、手に持っている武器によってさまざまなしぐさを見せる。なかなかかわいらしいので試してみてほしい。

油断していると、足場の悪い所で敵の攻撃に吹き飛ばされるなど、アクションゲームとしての歯ごたえもじゅうぶんにある



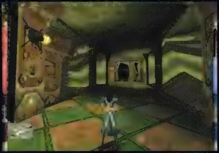
鳴らされた音の順番に合わせて、音に対応したレバーを引いていくパズル。ステージの随所には、このような仕掛けも用意されているのだ

パワーアップアイテムを取ると、アイテムに応じてアリスの体に変化が起こる

Check Point 2

原作の場面と結びついたステージ

冒険の舞台となるAINのステージも、原作にちなんだものが多い。例えば、"これを飲んで"と書かれた瓶の液体を飲んで体を縮め、次のステージに行くというように、『不思議の国のアリス』にあった場面がゲームの随所で再現される。また、チェスが舞台となるステージは、『鏡の国のアリス』に登場する場面が基になっている。そのステージでは、白の陣地がモノクロームで、赤の陣地は血のような色で埋め尽くされており、アリス自身がチェスとなって動き回るのだ。


鏡が続く長い回廊。壁になっている鏡にはゆがんだ風景が映っているので、歩いているとだんだん酔ってしまう

Check Point 3

初心者にも分かりやすいゲームシステム

AINのゲームシステムは、複雑でも奇異でもなく、非常にオーソドックスなものだ。アリスには体力ゲージと魔力ゲージがあり、特定の武器を使う場合に魔力を消費する。体力と魔力は、敵を倒した際に残るキューブやハートのかけらなどを拾うと回復する。

アリス自身のアクションは、走ることとジャンプの2種類が基本なので、普段はあまりアクションゲームをやらない人でも、簡単にゲームを進められるだろう。

また、ステージを進めていくと、途中でキャラクターたちと出会った際にムービーシーンが挿入され、自然な形でストーリーが理解できるようになっている。

Check Point 4

ダイナミックで美しい悪夢の世界

AINの各ステージは、ときにパズル的な要素を含んでいて頭を悩ます場面もあるが、基本的には前へ前へと進んでいけばいいため、難しいことを考えずにアクションを満喫することができる。ステージ構成の遊びやすさ、面白さは、最近のアクションゲームの中ではピカ一だと言えよう。

「QUAKE Ⅲ ARENA」のゲームエンジンを使用し、美しいグラフィックで構築されているAINのステージは、実に多種多様だ。迷路のように狭くて重苦しいステージもあれば、かすんで見えないような高所から流れる滝といった、高低差のあるダイナミックなステージもある。中には、パイプが噴き出す蒸気にうまく乗って、ふわふわと浮遊しながら別のパイプに飛び移っていくような場所もあるのだ。「次はどんな場所での冒険なのだろう?」とワクワクしてしまう。アクションに集中する所と、戦闘がメインになる所とが交互にあるので、ゲームの展開にメリハリを与えているのである。

見上げるほど大きなボスキャラクター。ボス戦では、相手の弱点を見極めて攻略する必要がある

American McGee氏インタビュー

American McGee氏
AINでは、ゲームデザインやサウンドエフェクト、レベルデザイン、Webデザインなど、すべてのクリエーティブな分野を監督したという。「1人の人間がクリエーティブディレクションを担当することによって、プロジェクト自体に統一性が出て、ゲームとしてのバランスも取れるわけです」

AINの英語版の題名が「AMERICAN MCGEE'S ALICE」であることから分かるとおり、このゲームは「QUAKE」シリーズなどのレベルデザイナーとして有名なAmerican McGee氏が制作している。彼のエレクトロニック・アーツ移籍後初の作品となるAINでは、クリエーティブディレクターとして制作を指揮した。今回、McGee氏にインタビューすることができたので、その模様をお届けしよう。

――AINは意欲的な試みが多くなされていますね。

「3Dシューティングは、1人称視点のものにしても3人称視点のものにしても、ほとんど同じようなゲームばかりになっています。映画『エイリアン』シリーズのように、宇宙が舞台で、筋肉質な男性が強力な武器を持ってガンガン撃ちまくるというような作品が溢れていますよね。ストーリーもほとんど無いし、ジャンルとしてもほとんど画一化されているので、クリエーターとしては面白くありませんでした。そこで、このAINを制作したわけです」

――AINの開発で最も苦労したのはどのような点ですか。

「クリエーティブな面での苦労が大きかったです。というのも、原作の『不思議の国のアリス』自体がいろんな意味で非常に豊かで充実している作品ですからね。それに対して、"いかに新しい要素や自分のアイデアを反映させるか"という部分が最も苦労した点です」

――AINの中のキャラクターや世界は非常に不気味に描かれていますが、これはどのような狙いに基づいているのでしょうか。

「不気味な雰囲気というのは、やはりアリスの心の中に由来しているのです。両親を亡くして十何年も精神病棟で過ごしてきた彼女の心理的なものを反映するという意味で、このような世界を構築したのです」

――最後に日本のゲームファンへのメッセージをお願いします。

「AINを楽しんでください(笑)。ゲームの中のキャラクターやストーリーはご存じだと思いますので、日本の皆さんにも楽しめると思います。"やってくれたら面白いのになぁ"と思うのは、アリスのコスプレですね(笑)。期待してます(笑)」

原作のストーリーと主要キャラクターを紹介

『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』のあらすじ

AINの原作である『不思議の国のアリス』『鏡の国のアリス』は、19世紀後半に書かれた。少女アリスが、あたふたと走っているチョッキを着た白ウサギを見つけ、それを追い掛けるうちに不思議な国に迷い込むというお話だ。ファンタジックな世界と予測のつかない展開、奇天烈な登場人物などが特徴で、年齢を問わず世界中で親しまれている。

『不思議の国のアリス』は、アリスがウサギを追い掛けて、ウサギ穴とそれに続く深い深い井戸を落ちていくところから始まる。地下の不思議な世界で、しゃべる動物や、気難しくておかしな人物たちと出会うアリス。トランプのハートの女王との騒動に巻き込まれて窮地に陥るが、すべては夢だったというストーリーだ。

写真は新潮文庫版アリス。原作を読んでいると、ゲーム中に登場するキャラクターたちを見て、その変容ぶりに2倍楽しむことができる

原作ではのんきにお茶会をしていた帽子屋だが、AINでは邪悪な存在となっている

一方、『鏡の国のアリス』では、アリスは暖炉の上の大きな鏡からまたもや不思議の国に入り込んでしまう。チェスに見立てられた世界の中を1マスずつ進んでいき、最後には“クイーン”となって（チェスの歩兵“ポーン”は盤の8列目まで進むと“キング”以外のすべてのこまになれる）、女王たちとの宴会に出席する。『鏡の国のアリス』は全体的に凝った構成になっていて、伝承童謡集『マザーグース』でおなじみの“ハンプティダンプティ”なども登場するなど、『不思議の国のアリス』とはまた違った面白さがある。

これら『不思議の国のアリス』『鏡の国のアリス』に書かれているエピソードには、AINも含めて、小説や映画などのほかの作品で引き合いに出されるものが多い。さまざまな場面で「ああ！ あの話ね」といった具合にポンと手を打つことが少なからずあるのだ。

例えば、『不思議の国のアリス』では以下のような有名場面がある。

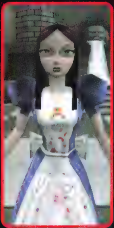
- “Drink Me”と書かれた小瓶の液体を飲むと、体がどんどん小さくなってしまう。
- どこかずれている帽子屋と、しゃべりまくるウカレウサギ、ウトウトしているヤマネが、つじつまの合わないことを話しながら、おかしなお茶会を開いている。
- コショウまみれの家で公爵夫人がプリプリしながら、暖炉の前で赤ん坊を抱いて座っている。
- ハートの女王のクロッケー大会に参加して、フラミンゴでハリネズミのボールを打つ。

AINにはこれらのエピソードや登場キャラクターたちが巧みに盛り込まれている。

もともと子供向けに書かれたということもあり、読むのにそれほど時間はかからない本なので、AINをよりいっそう楽しむためにも、ぜひ『不思議の国のアリス』と『鏡の国のアリス』は読んでもらいたい。現在は岩波少年文庫から出ているものが手に入りやすく、英語の原書では講談社英語文庫のものが値段も手ごろだ。

コショウひきを片手にアリスを追い掛け回す公爵夫人。彼女に捕まると頭からかじられてしまう。コショウ攻撃も強烈だ

原作にも登場する個性的なキャラクター



アリス

原作では7歳と6カ月の少女。AINでは、18歳に成長したアリスが、彼女の心の中にある恐怖の世界で戦うことになる

白ウサギ

懐中時計を見ながら、常に急いで走っている、チョッキを着た白いウサギ

チェシャ猫

にたにた笑いだけを残して、消えたり現れたりする不思議な猫

ハンプティダンプティ

塀の上にいる気難しい卵人間。『マザーグース』の歌でも知られている

トゥイードゥルダム&トゥイードゥルディー

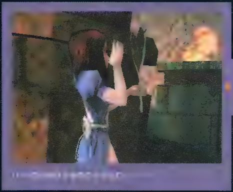
自分勝手で感じの悪いおデブな双子。AINではかなり度肝を抜く攻撃を仕掛けてくる

バリエーションに富んだアリスの冒険をダイジェストで紹介

パワーアップアイテムで アリスの体が驚異的に変化

ステージによっては、パワーアップアイテムが置いてあるときもあり、これを手に入れると一定時間だけアリスの体が変化する。その変身ぶりは、まさに悪夢のようだ。

暗き手鏡の場合



グラスホッパー・ティーの場合

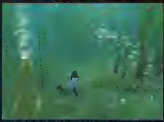
多彩な冒険を生み出す 幻想的なステージの数々

AINではモンスターとのスリリングな戦闘だけでなく、各ステージの美しくて意外性に満ちた構造にも感心させられる。ここでは、広大な不思議の国の中から、ほんの一部をダイジェストで紹介しよう。

チェスの世界

チェスの世界では、敵もチェスのこま。ナイトは剣で、ビショップはレーザー光線で攻撃してくる

水中の冒険

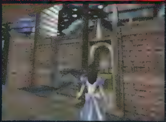


海亀もどきの後ろにぴったりとくっ付いて、水の中を進んでいく。海亀もどきから離れてしまうと、すぐ呼吸困難に。途中で、人食い魚たちが邪魔をする

くるくる回るプレート

機敏な操作を要求されるステージ。回転するプレートの上を飛び移っていく

巨大な図書館

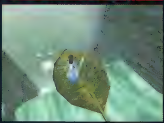


大きな図書館では、空中に浮かんだ本の上を移動しなければならない。落下してしまうと即死するので注意

トロッコでの移動

トロッコで運ばれていく場面。ジェットコースターに乗っているような気分になる

木の葉のボート

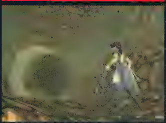


アリスの彫像から流れた涙の川を、木の葉に乗って下っていくステージ。合間に小さな滝などもあって難易度は高い

ツタのロープ

長く垂れ下がったロープのようなツタにつかまって、別のツタへ移動する。体を前後に揺すってジャンプしていくのだ

迫り来る岩石



大きな岩の玉に追われて、映画『レイダース 失われたアーク(聖櫃)』ばりに狭い洞くつを走り抜けることも

特別企画

ゲームシーンに革命が起きる 2001年はネットワークゲーマーが急増する!!

2001年には、ネットワークに対応した次世代コンソール機が登場し、CATVやADSLなどの常時接続サービスも本格化するといったように、インターネットを介してゲームを楽しむ環境が大きく変わる。ネットワークゲームが今年日本で急速に広がることは間違いない。この特別企画では、あらためてネットワークゲームの面白さとは何かを多角的に解説すると共に、ネットワークゲームの将来的な展望についても紹介する。これまで体験したことがない人も、この記事を読んで、ぜひネットワークゲーマーの仲間入りをしてほしい。

文／Yuki-Kaze!(p.062、063、067)、磯崎聡(p.064)、横井祐介(p.065)、編集部(p.066)

ネットワークゲームには人が織りなす無限の可能性がある

子供のころ、友達とやった“缶けり”や“鬼ごっこ”のような一人ではできない遊びは、テレビゲームよりも数倍楽しかったことを覚えている。ただし、いざやろうとしても、人数が足りなかったり、場所がなかったりして、多人数で楽しむにはさまざまな障害があった。

その障害を取り払った新しいエンターテインメントがネットワークゲームなのである。ソフトを購入し、友達と遊ぶ時間を決めるだけでいい。いや、インターネットが生み出した無限の空間で、ネットワーク上にいる見知らぬ人たちを探し求めれば、時間すら決める必要はないのだ。

人が織りなす無限の可能性と面白さを秘めたネットワークゲームを、まだプレイしたことがない人もいるだろう。非常にもったいない話である。さあ、ネットワークゲームを通じて、夕暮れや人数を気にせず、子供のころにやった缶けりのような遊びを思う存分楽しんでみないか。

それでは最初に、ネットワークゲームの特徴と面白さについて紹介していこう。ネットワークゲームは、その性質によって三つのタイプに大別することができるので、タイプごとに解説していく。

有名ゲームサイトの制作者が語るネットワークゲームの魅力

インターネット上には、ネットワークゲームに関するさまざまな情報を掲載したホームページが存在している。今回、数多くのゲーマーが訪れる有名なホームページを制作している方に、それぞれ好きなネットワークゲームと、その魅力について語っていただいたので、いくつか紹介しよう。

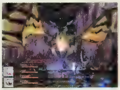
ホームページ：ネットゲームルーキーズ (http://www.na.rim.or.jp/~work/ngr/)
制作者　：Konto
好きなゲーム：COUNTER-STRIKE (HALF-LIFEのMOD、対戦／協力重視型)

■人質がとらわれている建物に突入する特殊部隊。「位置についた」「同時に突入するぞ」「了解」「援護を頼む」「いくぞ」

テロリストの待ち伏せに遭い、仲間が次々と倒れていく。絶望的な状況下の中、残った仲間は2名。お互いに無線で連絡を取り、反撃を試みる。「作戦行動可能か?」「ああ、なんとかな」「一緒に行くぞ」「了解」「敵を発見」「敵を倒したぞ」「人質の安全を確保した」

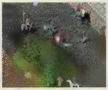
「COUNTER-STRIKE」では、人と人がインターネットを介して国境を越え、このような協力プレイによる対戦が可能なんです。皆さんと一緒に戦える日を待ってます!

ホームページ：地図屋(http://www.nx.sakura.ne.jp/~chizuya)
制作者　：Maps
好きなゲーム：EVERQUEST(協力／コミュニケーション重視型)



■神殿から引きずり出された巨竜が地響きを立てながら暴れ回り、屈強な戦士たちが必死に立ち向かう。祝福の暖かい光が戦士を鼓舞し、魔術師の炎が竜の体を焦がす。体が芯から燃えそうな戦いの連続! いにしえの廃墟、敵対種族の本拠地、巨竜の巣、そして神の住む世界へ……。そのような息もつかせぬ、血わき肉踊る冒険を、世界中のプレイヤーと楽しめるのが「EVERQUEST」だ。ち密に構成された3Dの世界は、プレイヤーの目の前で確かな存在感を持って息づいています。その日に知り合った人と未知の世界に冒険! 人生がやばくなるくらい楽しいゲームです。

ホームページ：うるうる(http://www2s.biglobe.ne.jp/~aeg/uo)
制作者　：Teria
好きなゲーム：ULTIMA ONLINE(コミュニケーション重視型)



■UOを初めてプレイしてみると、たいていの人は“何をしたらいいんだろう?”となる。決められたストーリーがなく、何をするのも自由であるからだ。普通のRPGのように戦士や魔術士になるのもいいが、お決まりの職業ばかりではつまらない。UOでは鍛冶屋や料理人にもなれるし、ドラゴンを飼い慣らすこともできるのだ。また、多くの人が同時にプレイしているUOの世界では、他人と協力／敵対することも可能なので、泥棒や殺人者になったり、皆で協力して城や町を作ったりしてもいい。一度UOの世界を訪れてみてはどうだろうか? ここでは、まさに仮想世界の住人となることが可能なのだ。

1 対戦重視型

対戦重視型では、プレイヤーがサーバー(戦場やサーキット)を選び、そこへ乗りこんで腕を競い合う。自分の実力が如実に表れるのだ

3Dシューティング、レーシングゲーム、テーブルゲームといった対戦が主体となるゲームでは、コンピューターを相手に対戦してもパターン化してしまう。数回繰り返してプレイすれば、同じ作業を続けているという感覚だけが残り、すぐに飽きてしまうのだ。しかし、対戦重視型のネットワークゲームであれば、そのようなことはない。サーバーにアクセスするだけで、見知らぬプレイヤーと対戦できる。そこでは、同レベルの相手との熱い攻防があり、上級者のスーパーテクニックの応酬も見られる。コンピューターとの対戦とは違って、決して同じシチュエーションにはならないのだ。

「HALF-LIFE」や「Midtown Madness 2」がこのタイプに当てはまるが、大きな特徴はサーバーにアクセスするだけで気軽に遊べるということだ。サーバー上では、戦闘やレースをするだけでなく、チャットなどでコミュニケーションを図ることもできるが、チャットは対戦相手を探すことがメインとなる。このタイプは、純粋にゲームをプレイすることに没頭したい人にお薦めだ。

2 協力重視型

仲間と力を合わせて敵を倒すゲームが協力重視型である。ロビーで一緒にプレイする人を募ったり、仲間と待ち合わせをしたりする必要がある

RPGをプレイしている時、ノンプレイヤーキャラクター(コンピューターが操作するキャラクター。以下、NPC)がいると、心強く感じたり、ゲームが楽しくなったりしたことはないだろうか? “RPGを仲間と一緒にプレイしたい”という願いをかなえてくれるのが、この協力重視型だ。サーバーにアクセスすると、仲間と一緒に冒険や戦闘をしたい人たちがロビーで待っている。ここでチャットして、あらかじめ仲間を集めておいてから冒険や戦闘に挑むのだ。最近では、2000年に発売されて大きな話題となった「DIABLO Ⅱ」がこのタイプに当てはまる。

一緒にゲームをする人を集めるという点では、対戦重視型と同じである。ただし、こちらは対戦ではなく、協力し合うことがメインとなる。友達のキャラクターと共に、一人では太刀打ちできない敵に挑むのだ。また、時折会話することもできるので、NPC相手では味わえない面白さがある。対戦重視型のゲームの殺伐とした感じが嫌いな人には、こちらのタイプからネットワークゲームを体験した方がいいだろう。

3 コミュニケーション重視型

コミュニケーション重視型では、チャットによる会話が大切だ。日本語や片言の英語で、積極的にコミュニケーションを取ろう

シングルプレイ専用のRPGを楽しんでいて、ドラゴンの猛襲に遭い、パーティーメンバーが次々と倒れていったとする。「こりゃ助からないな」とあきらめてしまうかもしれないが、コミュニケーション重視型のゲームでは、同じ状況でも見知らぬ人が割って入り、窮地を救ってくれることがある。事前に募った人とプレイする協力重視型とは違い、このタイプのゲームでは、サーバー上に世界各国の見知らぬ人が数多く存在し、その中で自由に行動している。そして、プレイヤーがイベントを起こしていくので、知らない人から頼みごとをされたり、冒険の旅に誘われたりすることもある。

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)に代表されるこのタイプは、あたかも仮想空間の中で生活できるようなシステムになっているものが多い。釣った魚を加工して食品を作り、それを人にあげたり、売ったりすることもできる。このタイプは、さまざまな可能性を秘めた究極のネットワークゲームの形と言えるのだ。ただし、コミュニケーションを取らなければ面白くないので、ネットワークゲームに慣れてきてから始めるといい。

ホームページ:ぐ~るぐる泉(http://homepage1.nifty.com/pooy)
制作者　　　:スーの頭の上のプーイ@P
好きなゲーム:集まれ! ぐるぐる温泉(対戦重視型)

■ネットワークゲームの面白さは“人と人との交流”。これをストレートに伝えるゲームが、Dreamcast版の「集まれ!ぐるぐる温泉」です。ゲームの内容はトランプや麻雀などをみんなで遊ぶという簡単なもの。でも、このゲームには人と人との触れ合いがあって、気の合った人との憩いの場も得られます。ネットワークゲームは、むしろそういった交流を持つための媒体とさえ感じます。また、純粋にゲームに没頭してもいいでしょう。相手は機械仕掛けの人形ではないので、手には力が入ります。僕自身、このゲームのおかげで何度寝不足になったことでしょう(笑)。

ホームページ:AoE Japanese Fans Village(http://www.hi-ho.ne.jp/slow_97kameko)
制作者　　　:Kameko
好きなゲーム:Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings(対戦/協力重視型)

■世界的にヒットしたマイクロソフトのAge of Empiresシリーズ。その第2作目となるこの作品には、前作以上にさまざまな楽しみ方があります。特にインターネットを介した対戦は国内外で非常に盛んで、有効な戦術やデータが多くのホームページで公開されているほどです。リアルタイム戦略シミュレーションにはとっつきにくさがありますが、本作にはチュートリアルが用意されており、操作に関する心配もありません。ゲームの内容を大ざっぱに把握したら、あなたも私たちと一緒に対戦を楽しんでみませんか? 多くのプレイヤーがあなたと対戦できる日を心待ちにしています。

これから始める人のための予備知識
ネットワークゲームの変遷

ネットワークゲームの面白さについてこれまで紹介してきたが、ここではネットワークゲームの変遷について簡単に解説しておきたい。

ネットワークゲームの変遷を語る上で欠かすことができないのが、1996年に登場した「QUAKE」と翌年発売された「DIABLO」である。それ以前にも、ネットワークゲームは存在していたが、この2作品は世界中の見知らぬ人たちと対戦し、協力プレイが楽しめるという点で、それまでのゲームとは大きく異なっていた。

上記の2作品が登場した後、パソコンでは対戦/協力重視型のネットワークゲームが数多く発売されたが、そのスタイルを大きく発展させた画期的なゲームがUO(1997年発売)である。プレイヤーがイベントを起こすというまったく新しいゲーム性を備えており、ネットワークゲームは人と人とのつながりを広げるという無限の可能性を秘めていることを教えてくれた。

UOが登場してからは、ネットワークゲームの可能性の追求が始まる。3Dグラフィックでよりリアルな世界を表現した「EVERQUEST」(1999年発売)をはじめとして、さまざまな試みが見られる作品が海外メーカーから発売された。そして、インターネット後進国の日本からも、コンソールでは初の本格派オンラインRPG「ファンタシースターオンライン」(2000年発売)が登場した。高価なパソコンでなければ快適にプレイできなかったネットワークゲームを安価で楽しめるようにしたこの作品は、より多くの人々にネットワークゲームの魅力を伝えてくれる。日本におけるネットワークゲームの真の発展は、このファンタシースターオンラインから始まるかもしれない。

ファンタシースターオンライン

イラスト:左からS.Kohei、渡辺モトム、HIWA

ゲームメーカーに聞く これからの

P R O F I L E　名越稔洋

セガ関連開発メーカー、株式会社アミューズメントヴィジョン(旧セガ第四ソフト研究開発部)代表取締役社長。主にゲームセンターのアーケードゲーム開発を手掛け、「デイトナUSA」「スパイクアウト」などの名作を生み出したクリエーターとして知られている。新しい遊ばせ方をテーマに、近年は筐体間の通信を駆使した多人数同時プレイのゲームを次々とリリース。協力プレイ可能な3Dシューティング「プラネットハリアーズ」、ネットワーク対応のDreamcast版「デイトナUSA 2001」、これから発売される4人同時対戦格闘「スパイカーズバトル」など、野心的な試みに挑戦している。

現在、パソコンだけでなく、コンソールからもネットワークゲームが発売されるようになり、国内ネットワークゲームは一般化に向けて大きく変化しようとしている。未知数であるこれからの国内ネットワークゲームは、どのような方向に向かうのであろうか？多人数プレイを中心とした新しいゲームの楽しみ方を提案し続けている、「デイトナUSA 2001」のプロデューサーであり、

時代は新しいルールのゲームを求めていると思うんです

ネットワークゲームを支えるインフラは、日々整備されている。近年ではコンソールでも、ネットワークに対応したソフトが次々とリリースされるようになってきた。ゲームセンターにおいても、筐体間の通信から店舗間での通信へと、大きく移り変わり始めている。その新しい状況下で、ネットワークゲームはどのように変化していくのだろうか。ここでは、既存のネットワークゲームとは違った、多人数プレイを前提とするアーケードやコンソールのゲームを作り続けてきたクリエーターの視点から、未来の展望を探ってみることにしよう。

Paly Online(以下、**PO**)　最近ではDreamcast(以下、DC)がネットワーク対応のコンソール機として話題を集めていますが、名越さんの手掛けてきたアーケードという分野ではどのような通信対応のゲームがありましたか?

名越稔洋(以下、**名越**)　アーケードはレーシングの筐体間の通信から始まりました。ナムコのレーシング、「ファイナルラップ」で、同時参加で順位を競ったのが最初ですね。それ以降、レーシングは通信型のコミュニケーションツールとして進化してきました。近年は対戦格闘がブレイクしましたが、レーシングにしろ対戦格闘にしろ、対戦型はアーケードではインカムを上げやすいんです。いろいろな面で時代が求めた結果と言えます。ただ、アーケードは、遊ばせ方としてここ何年かは進歩していないのは事実ですね。

PO　これから進歩していくとすれば、やはりネットワークゲームでしょうか。

名越　技術的には非常に進歩してきましたね。ネットワークに必要なエンジンの部分は半年前よりはるかに良くなっているし、リリースしたばかりのDCソフト「デイトナUSA 2001」などは、今作り直せば同じソースでもっと多い台数の通信が簡単にできるでしょう。そのくらい日進月歩に進歩しています。ゲームセンターに目を移せば、店舗同士を結ぶネットワーク構想も実現に近づいています。

しかし、ネットワークゲームを本格的に展開するには、制作にかかる時間やコストなどに見合った報酬が得られるかどうか確信が持てないところですね。ファイナルラップが出る直前もみんなそれは頭に浮かべていましたが、踏み込めなかった部分があって、そのへんは今のネットワークを取り巻く状況と似ています。

ただ言えるのは、ネットワークというインフラに振り回されるのではなく、「こういうものを作りたいからこのシステムを実現した」というようにならないとダメだと思います。どんなに転送効率が良くなっても、ゲームのルールやアイデアはそこからは生まれないですよ。それはあくまでゲームを後押ししてくれるものですから。ゲームのアイデアの方が優先です。今取り組んでいる人は、みんなそう考えていると思いますよ。そうでない人は、未来のネットワークゲームについて未知数で分からない、といった感じになってしまっているのではないでしょうか。

PO　既存のパソコンのネットワークゲームと、コンソールやアーケードの通信ゲームはかなり性質に違いがあると思いますが、そのあたりについてはどのようにお考えですか?

名越　「ULTIMA ONLINE」や「DIABLO」もやってみましたが、自分の印象では精神的に遊ぶ部分が大きいと感じました。面白いけど、だるさみたいな部分もある。その点で、自分が筐体間通信で作った4人同時参加型格闘ゲーム、「スパイクアウト」とは違うと思うんです。

当初、スパイクアウトの企画を立ち上げたときは、DIABLOのようなものを想像したスタッフもいたんです。でもそうじゃなくて、「バーチャファイター」がたくさんつながったようなものなんだよと説明しました。スパイクアウトは通信で多人数がつながっているというところは同じでも、インタラクティブ性が大きく違います。よりアクション性が高く、本能的で感覚的なんです。バーチャファイターとまったく同じではないですけど、プレイヤーの感覚的には近いところを目指しました。

もちろん、精神的な面白さも魅力的なんですよ。どちらにせよ、何を伝えたいかという目標がちゃんとあればいいと思うんです。

PO　これからのネットワークゲームが発展していくためには、どのようなことが必要だと思いますか?

名越　コンソールに限らず、これからのネットワークゲームの裾野をより広げて発展していくためには、課金システムが問題になってきますね。自分はゲームに課金してはいけないと思うんです。それだったらまだディスクにその分の値段を加えた方がいい。課金しても一部のマニアは取り込めるでしょうけど、広げていくのには大きな障害になります。また、ネットワークゲームを支えていくタイトルを、もっとそろえていかなければいけませんね。遊び方の形態として一般に認知されるには、いいタイトルの増強が不可欠です。現在は、がんばって執念を燃やしている連中はわずかなので厳しい状況です。

PO　今後はどのような方向性でゲームを制作していく予定ですか?

名越　ネットワークの進歩によって、ゲームは新しいものが求められている時代になっていると思うんです。だから、もっとたくさんのルールを持ったゲームが増えていくべきでしょう。どんどん新しい提案をしていきたいですね。

インタビュー／磯崎　聡

スパイクアウト
(Arcade・1998年)
筐体間を通信ケーブルでつなぎ、4人がそれぞれの視点で同じフィールドを進んでいくことができる格闘ゲーム。リアルな操作感と協力プレイに縛られない比較的自由な行動が魅力。

デイトナUSA　2001
(Dreamcast・2000年)
人気レーシングゲーム「デイトナUSA」シリーズの集大成。4人までのマルチプレイが可能である。アミューズメントヴィジョン初のネットワークゲームに当たる。

プラネットハリアーズ
(Arcade・2000年)
昨年12月に発売された3Dシューティング。2人での協力プレイが可能。協力プレイにより体力が回復するシステムや、2人が同じ敵をロックすることで、出現するコインの価値が上がるシステムなど、2人同時プレイの利点が多く用意されている。

©SEGA 1998 DAYTONA USA® is a trademark of the International Speedway Cropration ©2000 Hasbro Interactive,Inc All Rights Reserved. Original Game ©SEGA/AmusementVision,LTD 2000 ©SEGA/AmusementVision LTD.2000

ネットワークゲームの方向性

アミューズメントヴィジョンの社長でもある名越氏と、人とのコミュニケーションを前提とした新しいゲームのあり方を提示した「ULTIMA ONLINE」を、プレイヤーに最も近い場所から見ているエレクトロニック・アーツ・スクウェアのGM統括であるSage Sundi氏に、ネットワークゲームのこれからのあるべき姿と、制作および運営に関する現状について聞いてみた。

PROFILE　Sage Sundi
エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
PC事業部オンラインサービスマネージャー。ULTIMA ONLINE初期からのプレイヤーであり、現在はULTIMA ONLINEのサービス業務の統括を行っている。

初心者のためのコンパニオンシステムは、最も成功しているプログラムの一つです

日本にサーバー(ULTIMA ONLINEでは"シャード"と呼ぶ)が設置されてから2年が経過したにもかかわらず、依然としてプレイヤーが増加し続けているオンラインRPG「ULTIMA ONLINE」。"自由度の高さ=プレイの指針が初めてのプレイヤーには分かりにくい"というこのゲームにおいて、新規プレイヤーを獲得し続ける秘けつとは何か。また、数万人ものプレイヤーを相手にどのような配慮を行っているのか。サーバー管理・運営面から見た、これからのネットワークゲームのあり方とはどういったものなのであろうか。

Paly Online(以下、**PO**)　ゲーム内で新規プレイヤーから受ける質問というのは具体的にどういったものが多いですか? またどのような対応をされているのでしょうか?

Sage Sundi(以下、**SS**)　やはり「何をすればいいんですか?」という質問が最も多いですね(笑)。ULTIMA ONLINE(以下、UO)は決められたストーリーがあるRPGではなく、ブリタニアという仮想世界で人と人が触れ合いながら、やりたいことを見つけるというのが面白いゲームです。ですから、運営側であるGM※が答えを与えることは、プレイヤーのインタラクティブへの干渉になりますし、それはUOにおいて曲がった行為でもあります。やはりほかのプレイヤーと出会って、教えてもらうからこそ面白いわけですから。「冷たい」と言われるかもしれませんが、GMはそのような質問には答えないという姿勢でいます。

ただ、それではあまりに不親切なので、新規プレイヤーに対してはコンパニオンというシステムを導入してサポートしています。これはベテランプレイヤーがエレクトロニック・アーツ・スクウェアとボランティア契約を結び、初心者を手助けするというシステムで、初めてログインをしたプレイヤーは、40時間"young"という名称が付き、コンパニオンからいろいろとお世話してもらえます。実際、コンパニオンシステムは大成功を収めています。コンパニオンに助けてもらった人から、「やっていて良かったです」や「UOが好きになりました」というメールが非常に多く来ます。でも、GMへの「ありがとう」というメールってほとんど来ないんですよ。それはやはり、コンパニオンが"運営サイド"の人ではなく"プレイヤー"であることが大きいんでしょうね。

PO　日本シャードの設立から2年以上もたっているにもかかわらず、多くのプレイヤーを獲得していますが、運営側として気を使っていることは何ですか?

SS　そうですね、ブリタニアの中だけで済まない問題が多くなっていることですかね。例えば、ファンサイトのBBSでの書き込みに関することやリアルマネーでの取引など、さまざまな問題が起きています。そういったゲーム外の事柄を含めたサポートコミュ

ニティーの形成に力を入れようと考えています。その一つが公式サイトの改変ですね。マニュアルのオンライン化を主眼に、より多くの情報を提供できるように大きくバージョンアップする予定です。ファンサイトとの線引きは明確に行うつもりですが、これまで私共を支えてくださっている多くのファンサイトの方たちとも、今後は協力して何かできないかと考えています。

また、これはまだプラン段階ですが、公式BBSの設置も考えています。国内には約6万人のコミュニティーがありますから、それをできるだけケアしたい、プレイヤーとの対話を持ち続けることに気を使いたいという気持ちが強いです。私はパッチが当たったとき、そこら中のBBSを見て回っているんですよ。「どう思われているんだろう?」というのがすごく心配で。それで、その日のムードというかプレイヤーの反応をチェックしています。パッチに対する不満をBBSで述べて、それに「ここで言ってもしょうがないじゃん」みたいな意見があったりしますが、実はそうでもないです。ちゃんと見ているので(笑)。

ただ、問題はわれわれがOrigin Systems社ではないということです。われわれはあくまで日本国内でのUOサービスの管理者ですので、これまでは何か提案があるときには、Origin Systems社に直接メールを出していただいていましたが、今後は日本人プレイヤーの声をOrigin Systems社に伝えるパイプ役となっていきたいですね。

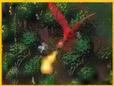
PO　UOが多くのプレイヤーに支持され続けている背景には、何があるとお考えですか?

SS　これはUOに限ったことではありませんが、やはりプレイヤー同士が触れ合って、そこから生まれる無限大のドラマ、イベント性がネットワークゲームの醍醐味だと思います。そして、プレイヤー間のコミュニティーが円滑に動ける環境を整えることがわれわれの役目ですし、またそういったサポートの充実がネットワークゲームのさらなる活性化につながると考えています。シャードは1年365日稼働していますし、休みなく働かなければならないといった苦労はありますが、プレイヤーの皆さんに可能な限り快適な環境を提供できるよう、われわれも精いっぱいのサポートを行うつもりです。ぜひ期待していてください。

インタビュー/横井祐介

※GM:UOにはさまざまな問題を解決するために、Game Master(通常GMと略されている)と呼ばれる人々が存在する。彼らはプレイヤーからの質問などを処理するサポートGMと、イベントなどを執り行うインタレストGMに分かれている。

ULTIMA ONLINE
(Windows・1997年)
"ゲームの目的はプレイヤーが決める"という自由度の高いゲームシステムが特徴的なゲームで、97年9月に発売されて以来、高い人気を誇っている。ただのRPGとしてでなく、コミュニケーションツールとしての使われ方もされているユニークなタイトルでもある。



ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN
(Windows・2001年発売予定)
Play Online2001年2月号、そして今号(p.055)で紹介した、登場するキャラクターが完全3D化されたULTIMA ONLINE。新大陸の追加、新モンスターの登場などのフィーチャーもある。日本ではエレクトロニック・アーツ・スクウェアから「ウルティマオンライン―第3の夜明け―」というタイトルで3月ごろ発売される予定だ。

©1997-2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

国内ゲームメーカー13社に聞いた

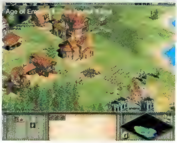
2001年のネットワークゲームの動向

2001年、ゲーム業界は大きく変わろうとしている。Xboxやゲームキューブといった新ハードの発売が予定されているほか、国産ネットワークゲームの多数発売、同一ソフトのマルチプラットホーム化など、昨年、一昨年から準備されていた各社の計画を反映したゲームソフトやハードが、実際に市場に出てくるのだ。そこで、PCゲームメーカーを中心とした国内13社に、2001年の抱負を語ってもらった。

■マイクロソフト

今年は「Age of Empire」シリーズ、「Combat Flight Simulator」シリーズなどに引き続き、「Dungeon Siege(仮名)」など強力なオンラインRPGも皆さまにご提供して参りますのでご期待ください。

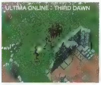
パーソナルシステム事業部
ホーム&リテール製品部
ホームプロダクトグループ
プロダクトマネージャー　風間 彩



昨年の話題作「Age of Empire II:The Age of Kings」や「Crimson Skies」をはじめ、魅力あるタイトルを数多く世に送り出しているマイクロソフト。今までのスタイルにとらわれない斬新なゲームを発売してくれることだろう

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア

全世界で21万人のプレイヤーがいるULTIMA ONLINEは、この春「-第3の夜明け-」と題し、さらなる新化を遂げます！　ネットワークゲームをこれから始める方、私たちと共にネットワークゲームの歴史を作っていきましょう！ ようこそ！ 新しい世界へ！



PC事業部　広報
石井京子

エレクトロニック・アーツ・スクウェアは、日本において、完全オンラインRPGを普及させた功績がある。同社が次に送り出す新作タイトルでも、ネットワークゲーマーを満足させるサポートが考えられているはずだ

■P&A

2001年もまた従来どおり、自社内のオンラインゲームサーバーの運営を継続していくと同時に、インターネットカフェやCATVへのコンテンツ提供、ゲームサービスプロバイダーとの提携などを通じて、日本のネットワークゲームを盛り上げていきます。

ソフトウェア事業部プロダクト主任
奥野幸一

ネットワークゲームの黎明期から意欲的に海外製タイトルを販売してきたP&A。特に、3Dシューティングに属する作品を数多く日本に紹介してきた。2001年は待望の「DUKE NUKEM FOREVER」の発売が控えている

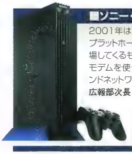
■カプコン

2001年の抱負は、弊社のオリジナルオンラインRPG「レインガルド」を、もっと世界に広めていくことです。昨年末に発売させていただき、すでにお買い上げのユーザーの皆さまから高い評価を頂戴しております。ぜひ、ネットワークから始まる「新たな出会い」を経験してみてください。レインガルドのほかにも、オリジナルタイトルや、海外タイトルなど、数多くのネットワークゲームを準備しております。カプコンは、21世紀のネットワークゲームをリードすべく、頑張っておりますので、ぜひ応援してください！

第六開発部　プロデューサー　牧谷洋志

常に新しいものにチャレンジしているカプコン。国内ゲーム市場を活性化させてくれるパワーがあるだけに、今後の活躍が楽しみだ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント



2001年はPlayStation およびPlayStation 2をプラットホームとした、多くのネットワークゲームが登場してくるものと期待しています。今後、携帯電話やモデムを使った既存のネットワークから、ブロードバンドネットワークまで、順次展開していきます。

広報部次長　福永憲一

PlayStation2のネットワーク対応によって、ネットワークゲームがより身近なものであると感じさせてくれることだろう。今後のネットワーク対応に関する発表が気になるところだ

■メディアカイト

メディアカイトでは、だれでも気軽に楽しめる低価格ソフトを販売しておりますが、今後は皆さまのリクエストにもおこたえし、名作と呼ばれるネットワークゲームもラインアップに加える予定です。ぜひこの機会にチャレンジしてみてください！

事業推進部　広報
岡野利員

■マイピック

2001年は、定番のシミュレーションゲーム以外に、RPGやアクション、スポーツなど多彩なジャンルのタイトルをリリースする予定です。今年発売予定の「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」は、「DUNGEON&DRAGONS 3RD EDITION」を基に作られています。ゲームシステムやストーリーはもちろんのこと、美しく迫力あるグラフィックで描かれるキャラクターなど、私共も大変期待をしている作品です。ゲームの詳細など、いち早く皆さまへご紹介する予定ですので、ぜひともご注目ください。

ゲーム事業部　マーケティンググループ
前田明子

一つのジャンルにとらわれないその姿勢は、国内のネットワークゲーム全体を活気づけてくれるだろう

■サイバーフロント

サイバーフロントは、"ネットワークゲーム初心者""ゲームも初めて"という方でも気軽に楽しんでいただけるようなジャンルを豊富に取りそろえた、低価格ゲームシリーズの発売を予定しています。ぜひご期待ください！

営業部マネージャー
井藤 真哉

サイバーフロントが発売している「PCゲームBESTシリーズ」をはじめとした低価格ソフトは、ゲームプレイヤー層の底辺を支えてくれる。これからは、ネットワークゲームの発売も少しずつ多くなってくることだろう

■アスキー

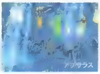
去年のゲーム業界は景気が悪かったのですが、ゲームは日本が世界に誇る文化なので21世紀には良質の作品をどんどんリリースしたいです。アスキーからのネットワークゲームですか？ 多分出ます。でも秘密。

宣伝部　花田瑞穂

■コーエー

コーエーは、ネットワーク対応のゲームを早期にリリースしており、昨年発売した「アプサラス」も大変ご好評をいただいています。今後もさらに強化し、常に新しい楽しみを提供していきますので、どうぞご期待ください。

広報部　会田 覚



PCゲームの世界では、老舗中の老舗であるコーエー。今後発売していくタイトルをなんらかの形でネットワーク対応させていくことを発表している。同社のポータルサイトGAME CITYでの展開も目が離せない

■セガ

セガは今後発売するパソコンゲームを、可能な限りネットワーク対応にしていきます。「ICEWIND DALE」では37play.comにロビーサービスを設け、マルチプレイを始めやすい環境を整えました。正統派RPGを友人と一緒に楽しんでほしいですね。

PC営業部
五十嵐 勝

パソコンだけでなく、コンソール機でも本格的なネットワーク対応を始めたセガは、ネットワークゲームをより大衆的なものへと変化させてくれるだろう。ネットワークゲームが国内のエンターテインメントの中で確立するのも、そう遠くのことではなさそうだ

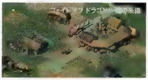
セガのマルチプラットホーム戦略

通常、マルチプラットホームとは、複数のフォーマットの違うゲーム機で同一ソフトを発売することを指すが、セガの示すマルチプラットホーム戦略とは、Dreamcastのフォーマットを家電メーカーなど、さまざまなメーカーに提供することで、ゲーム機だけにとらわれず、携帯電話、PDA、CATVなど、あらゆるデジタル機器にDreamcastソフトとの互換性を持たせるといった計画だ。これは国内だけでなく、全世界を対象としたグローバルな構想だという。ただ、ソフトの供給先を広げるといった考えだけでなく、Dreamcast同様にネットワークを前提とした展開を行っていくことで、新しいネットワークビジネスのスタイルを作ろうと考えているようだ。

■アイドス・インタラクティブ

ネットワークゲームは、21世紀のキーワードだと思います。世界の主要各国でゲーム制作を行っているアイドス・インタラクティブでは、各国の天才ゲームクリエーターたちと一緒に、今までにないゲームを作っていきたいと思っています。2001年前半には、本場中国で制作された三国志が舞台の「フェイト オブ ドラゴン〜龍の系譜」というネットワークゲームを発売します。その後も皆さんが同じ舞台で遊べるネットワークゲームを、多数発売していく予定です。ご期待ください！

マーケティング部　マーケティングマネージャー
福島 由記子



ION Storm社、Elixir Studios社など、業界屈指の開発会社を抱えているアイドス・インタラクティブ。日本語化された同社の大作は、ネットワークゲーム業界を活性化させるかぎを握っている

■エムスリイエンタテインメント

2001年は、日本もようやく高速&常時接続が定着しそうですね。ZOO&M3ではリアルタイム戦略シミュレーションを中心に、いっそうプレイヤー参加型のネットワークゲームを投入していきたいと思っています。ぜひご期待ください。

デジタル事業本部　販売・マーケティング
マネージャー　小林諸生

海外でヒットした作品が日本語版になるのは、日本のプレイヤーにとってうれしい限りだ。海外の良質作品を楽しむ機会をどんどん作ってもらいたい

ブロードバンド時代をにらんだ新プラットホームXboxの戦略

現在最も注目されている次世代コンソール機「Xbox」。この新プラットホームの登場で、ネットワークゲームはどう変わっていくのだろうか？ マイクロソフトXbox事業部広報の高田氏に、Xboxの今後の展開についてインタビューを行った

今号の国内ニュースページに掲載したとおり、今年1月6日（アメリカ時間）に、本体のデザインと対応タイトルの発表があり、その傾向が見え始めてきた。しかしながら、現状では、まだ分からないことが多い。そこで、幾つか気になる事柄を、マイクロソフトの高田氏に聞いてみた。まずは、Xboxの発売と同時にリリースされるタイトル数について伺った。

「初期タイトルは全世界で30本以上を目標としています。その中でマイクロソフトのものは8～10タイトルというところです。当社だけでなく、参入メーカーからも随時発売[illegible]と期待しています」

Xboxは世界規模で発売されるプラットホーム。それだけに、初回の発売タイトルの目標は30以上と充実している。しかし、どのようなゲームが出てくるのだろうか？ 多くのゲームユーザーは、Xboxが、パソコン並みの能力を持っていることから、パソコンゲームの移植作品が多くなると予測していることだろう。「DIABLO II」や「ULTIMA ONLINE」「Age of Empires」などが、コンソール機で遊べるようになるかどうかは、最も気になるところだ。これに対し、マイクロソフト側の動きはあるのだろうか。

「現段階ではなんとも言えません。[illegible]Xbox[illegible]Xbox[illegible]」

パソコンゲームの移植作品の存在を現段階では否定。だが、Xboxにその能力が無いわけではなく、それがマイクロソフトの方針だという。このXbox独自の路線で、オリジナルの作品で勝負するということは、新規性のあるゲームが登場することも意味し、違う期待が持てる。では、Xbox独自のゲームとなれば、Xbox最大の売りであるEthernetのサポートが注目される。最大100MbpsのLAN機能を活用した、大規模な同時プレイ人数を誇るネットワークゲームの登場が、容易に思い浮かんでしまう。日本でもCATVや、ADSLが普及し始めたとはいえ、現在の回線普及状態では、全家庭での対応は望めない。それでもEthernetを標準装備にするのだろうか。

「XboxはEthernetポートが標準装備されているため、お手元にCATVなどがあれば、すぐにでも使えます。最近、話題になっているADSLなどが普及すれば、この部分がじゅうぶんに活用されていくます[illegible]です。もちろん、オプションでモデムの商品を検討していますが、日本も今年の秋口にはブロードバンドの波に乗るであろうと考えていますので心配はしてません」

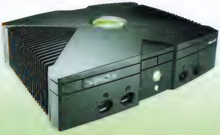
モデムではなく、Ethernetポートを標準装備にしたのは、世界、そして日本のネットワーク事情を知った上での対応であり、ナローバンドに対しても、専用モデムで対応する。これなら日本の環境でもXboxが浸透する可能性はある。では、Xbox単体でのインターネット機能はどうなのだろうか。

「Xbox単体では[illegible]せん。[illegible]なども用意[illegible]ソフト側の対応でできるように[illegible]」

意外な答えではあったが、その機能が否定されたわけではない。当然、Dreamcastも単体ではインターネット機能は持っていない。ドリームパスポートのような存在が、Xboxにも登場する可能性はあるのだ。だが、高田氏の話から、Xboxをネットワーク機能を売りにしたコンソール機にするわけではないことが分かった。では、マイクロソフトが運営するMSN Gaming Zoneとの連動はどうなのであろうか。

「MSN Gaming Zone[illegible]MSN Gaming Zone[illegible]てくると思います」

現状では、Xboxのネットワーク機能を生かせる土壌が日本にはない。だが、フレッツADSLなどの登場で、日本のインフラ事情が改善されたとき、このプラットホームが最大限に生かされ、ネットワークゲームの新たなプラットホームとして、Xboxの存在が大きくなっていることは確かだろう。



日本では春に行われる東京ゲームショウで、実物を見ることができるものと予測される。発売は今年の秋を予定しているとのことだ

高田 和幸 PROFILE
マイクロソフト株式会社 Xbox事業部 マーケティング統括部
[illegible]
1995年、マイクロソフト株式会社にリテール営業担当[illegible]

ジョイスティックのしにせが新製品3機種を発売

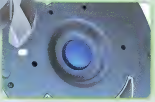
文／Fuji教官

ギルモからThrustmaster社製ジョイスティックの新作3製品が発売された。どれも比較的価格を低く抑えており、デザインは遊びやすさを強調したものとなっている。今回はフライトシミュレーターでの実際の使用感も含めて、この3製品のレビューをお届けしよう

TOPGUN FOX2

3機種の中で最も安価なジョイスティック。ボタン数は4個と少なめだが、スライドスロットルを装備しているので、フライトシミュレーター（以下、FS）で最低限必要とされる操作にはきっちり対応している。グリップ上部にある安全装置を模したカバーの裏にはボタンが用意されており、カバーを指で跳ね上げることでボタンが押せるようになる。ミサイル発射ボタンなどに使えば、臨場感を高めることができるはずだ。

また、この価格帯では珍しく、スティックを動かすときのテンション（重さ）を変えることが可能だ。本体裏側のダイヤルを回すことで簡単に調整できるようになっている。



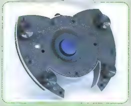
テンション調節のダイヤルは、今回紹介する3機種すべてに付いている

TOPGUN FOX2 PRO

価格と機能のバランスが取れた、スタンダードなタイプのジョイスティックだ。7個のボタンのほか、スライドスロットル、ひねりによるラダーコントロール、8方向ハットスイッチと、スタンダードな機能はひととおり備えている。パソコンとの接続にはアナログポートを使用するが、製品に付属する変換コネクターを使えば、USB接続も可能となる。軸の読み取りには光学トラッキング式を採用。そのため精度が非常に高く、キャリブレーション（調節）いらずなのが魅力だ。もちろん、下位機種のTOPGUN FOX2同様、スティックのテンション調節機能や、跳ね上げ式のボタンカバーも装備されている。

このTOPGUN FOX2 PRO（以下、FOX2 PRO）および、TOPGUN AFTERBURNERでは、ソフトウェアを使って、各ボタンに任意のキーを割り当てられる。使い勝手は他社のものと同様だが、それぞれの軸の感度などの細かい設定が可能なので、自分好みの操作感を得ることができる。

ちなみに、このFOX2 PROのみ、底部に付けられる吸盤が付属していて、机などにしっかり固定できるようになっている。



TOPGUN AFTERBURNER

3機種の中で最上位クラスのジョイスティックだ。写真を見ると分かるとおり、左手で操作できるスロットルレバーが装備されている。このスロットルレバーは可倒式で、Thrustmaster社の高級スロットルに使われてるものと同じような動きをする。スロットル部分にはSaitek社のジョイスティックX36に使われているような、シーソー式のアナログスイッチ（ロッキングノブ）が装備されており、これに加えて、FOX2 PROのようなひねりによるラダー機能も用意されているので、プレイヤーはラダーコントロールを好みの方で行うことができる。スティックの機能は、台座にボタンが用意されていないこと以外は、FOX2 PROと同一である。

特筆すべきは、スロットル部とスティック部を分離できる点だ。設置場所が必要になるが、やはり分離させた方がFSでは臨場感も高まり、圧倒的に使いやすい。操作感も良好で、高級3点セットに匹敵する使い心地を実現している。

ラダー調節用のロッキングノブ。左手の指を使って操作する

Information
メーカー名：Thrustmaster社（ギルモ）
問い合わせ先：ギルモ株式会社
テクニカルサポート
03-5823-2053
URL：http://jp.guillemot.com/corp/

比較表

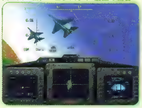
	TOPGUN FOX2	TOPGUN FOX2 PRO	TOPGUN AFTERBURNER
軸の読み取り機構	可変抵抗式	光学トラッキング式	光学トラッキング式
スロットル	スライド	スライド	レバー
8方向ハットスイッチ	無し	有り	有り
スティックのテンション調整	有り	有り	有り
ボタン+トリガー数	4	7	8
ラダーコントロール	無し	ひねり	ロッキングノブ／ひねり
ボタン割り当て機能	無し	有り	有り
パソコンとの接続	ゲームポート	USB（ゲームポート変換コネクター付き）	USB
底部吸盤	無し	付属	無し
対応機種	PC	PC／Mac	PC／Mac
実売価格	3,000円	5,500円	7,500円

スーパーエアーコンバットとMiG ALLEYでの使用感

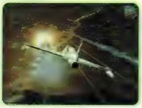
「スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者」は遊びやすさを重視したFSだが、操作するにはそれなりの数のキーを必要とする。また、旋回時にはラダーを併用した方が速く回れるので、ハットスイッチとラダーコントロールを装備しているTOPGUN FOX2 PRO、およびTOPGUN AFTERBURNERならじゅうぶんに楽しめる。

「MiG ALLEY」では使うキー数がさらに増え、スロットルの微妙な調整なども必要になってくる。スロットルを大型レバーで操作できるTOPGUN AFTERBURNERがベストな選択だ。TOPGUN AFTERBURNERのスロットルは、アフターバーナーを想定して最大出力付近に物理的な引っ掛かりがある。アフターバーナーを使用できる機体では、非常に有効な仕様だが、そうではないMiG ALLEYの戦闘機では出力100%付近の微調整（95%～99%の間）が難しくなってしまうことが少々気になった。

スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者



MiG ALLEY

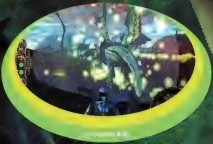


特集1 初心者から上級者まで完全サポート

ネットワークゲーム高密度攻略ガイド

独特な世界観とゲームシステムが魅力的なアクションゲーム「サクリファイス」と、Dreamcast初の、本格派オンラインRPG「ファンタシースターオンライン」の最新攻略情報を掲載。そのほか大作ゲーム5作品を徹底攻略。

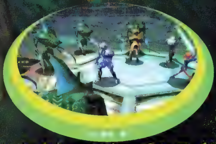
070



サクリファイス

使用頻度の高い基礎的な魔法の効果とユニットの特性について解説

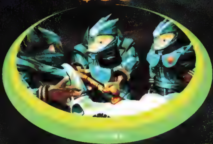
076



ファンタシースターオンライン

多彩なクエストシステムの紹介と前半のボスモンスターを攻略

080



ジャイアンツ シチズンカブト

装備やアイテムに着目して各種族の基本戦術を探る

084

Crimson Skies

キャンペーン後半の攻略情報と旋回戦で役立つテクニックを伝授

088

BALDUR'S GATE Ⅱ SHADOWS OF AMN

なぞ解きを中心に4章後半をスピード攻略

090

Combat Flight Simulator2: WW Ⅱ Pacific Theater

ミッションクリアに役立つ知識を紹介

092

Midtown Madness 2

四つのゲームモードに適した車選びのアドバイス

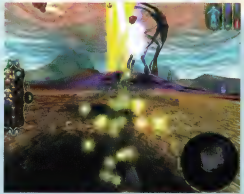
最前線で指揮を執れ 戦いに勝利するための知識を伝授

ついに発売が間近に迫ったリアルタイム戦略シミュレーション「サクリファイス」。敵のユニットを倒し、そこから抜け出た魂を奪い取り、生贄(いけにえ)として神殿に捧げるといった今までに類を見ない特殊なシステムが面白い。今回は、本作の基本的なシステムや操作方法などを解説していく。覚えておきたい魔法やユニットの相性などについて、ボリューム満点の6ページでお届けする。

神に仕えるウィザードとなり敵の祭壇を破壊するのだ!

既存のリアルタイム戦略シミュレーションでは、プレイヤーは後方に身を置く指揮官のようなもの。戦場とはまるで縁のないところからユニットの指揮を執り、敵を攻撃させたり、建物を建設させたりする感がある。だが、「サクリファイス」におけるプレイヤーは神に仕えるウィザード(Wizard)となり、自ら戦場に身を置く最前線指揮官なのである。

ウィザードは5人の神のうち1人に仕え、その神の力を借りる特殊なユニットである。ウィザードにはクリーチャー(ユニット)を召喚する特殊な能力があり、攻撃や回復といったたくさんの魔法も使うことができる。また、ウィザードは体力がなくなっても死ぬことはない。その代わり、肉体は一度滅び、魂(透明になる)だけの存在となってしまう。そうなると、復活するために自軍のベースである祭壇(Alter)か"マナの噴出する場所"へと戻らなければならない。そして、その間はクリーチャーの指揮を行えないため、決定的に不利な状況を強いられることになるのだ。ウィザードが不死身となると、どのように勝敗が決まるのか……。それは、敵の祭壇の破壊である。口で言うのは簡単だが、戦局に大きな影響を与える"マナ"や"魂"を奪い合いながら敵のクリーチャーを倒しつつ、祭壇を破壊しなければならないためとても奥が深い。今までのリアルタイム戦略シミュレーションでは、ごり押しで勝負が決まることも多々あったが、サクリファイスはそういったことが無いに等しい。どんなに不利な状況に置かれても、プレイヤーの戦略により一発逆転の可能性を秘めているからだ。

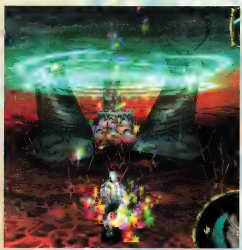


強力な魔法を受けたことにより、体力が0になってしまった。肉体は透明になり、宙にフワフワと浮いている状態になる。こうなってしまうと、自軍のクリーチャーに命令を出すことはできない。実体を取り戻す為、祭壇かマナの噴出する地点に戻ろう

戦いに勝利したければマナの確保は手を抜くな

クリーチャーの召喚や魔法を唱えるには、マナが必要である。プレイヤーは一定量のマナを蓄えることができ、画面右上の青色のバーに残量が示される。マナは、マップの各所に点在する"マナが噴出する地

3人称視点のみでゲームは進行し、全体マップなどはなく、付近か表示されるミニマップが右下に表示されるだけである。リアルタイム戦略シミュレーションとして、過去に例のないざん新なシステムに注目してほしい



マナリッシュの建設シーン。美しいグラフィックと共に建物か出来上がっていく。マナリッシュを造ると、そこから噴出するマナはすべて自軍のものにできる。敵のマナリッシュを発見した場合は、速やかに攻撃しよう

Information	
開発元	:Shiny Entertainment社
発売元	:株式会社ズー
販売元	:M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズー サポート係 0268-38-1561
価格	:8,800円
発売時期	:2001年2月9日予定

©2000 Shiny Entertainment,Inc.All Rights Reserved.

画面右上にあるウインドウは、左から魂の数／マナの量　体力の量だ、マナと体力の残量にはいつも注意しよう。画面左にあるウインドウは、グループウインドウである。現在、選択中のクリーチャーが表示され、体力とマナの残量を確認できる。また、このウインドウの右にあるのが、特殊能力アイコンだ。ここに何も表示されなければ、そのクリーチャーは特殊能力を持っていないことになる

画面の左に居るのか、ケームのかぎを握るManahoar，頭の上からゆらゆらと立ち上る青い煙がマナである，このように、ウィザードの近くに絶えずManahoarを配置するフォーメーションを組むことが重要になる

点"の近くに行くことにより急速に補充される。そして、そこにマナリッシュと呼ばれる建物を造ることで、自軍専用のマナとすることができるのだ。しかし、いくらマナリッシュを建設しても、そこから離れてしまうとマナの供給がされなくなってしまう。

そこで登場するのがManahoarと呼ばれるクリーチャーだ。Manahoarは、マナリッシュから自分の付近へとマナを中継する能力を持っているため、ウィザードの近くにManahoarがいれば、マップのどこに居ても素早いマナ供給を受けることができ、連続して魔法を使うことが可能になる。すなわち、敵のManahoarをうまく倒すことができれば、敵のウィザードの連続的な魔法の使用を封じて戦いを有利に運べるのである。また、マナリッシュは最低でも二つ建設しておかないと、いくらManahoarをたくさん召喚しても効果的なマナ供給を受けることができないので注意しよう。コンピューターが操るウィザードは、その特性を良く知っており、マナリッシュを優先的に狙ってくるので、しっかりと防衛をする必要がある。

クリーチャーを複数選択すると、画面左端にあるグループウインドウに現在選択しているクリーチャーが表示される。ここでは、クリーチャーがアイコンで表示され、マナと体力が一目で分かるようになっている。マナを必要とするのは何もウィザードだけではなく、クリーチャーの中にも存在するのだ。間接攻撃系のクリーチャー(Archerなど)がその代表格で、攻撃を行うたびに自分のマナを消費する。マナを使いきってしまいそうなクリーチャーがいたら、Manahoarをすぐに戦闘の支援に回す必要がある。とはいえ、Manahoarは非攻撃型のクリーチャーのため、接近攻撃型のクリーチャーの戦いに巻き込まれないようフォーメーションを工夫することを忘れてはいけない。

補足となるが、クリーチャーの中にはスペシャルアビリティーと呼ばれる能力を持っている者がいる。これを使ったときは、直接攻撃系のクリーチャーであってもマナの消費が起きる。これらのクリーチャーであればほかにマナの使用用途がないためどんどん使って構わないのだが、マナの消費が激しい間接攻撃系のクリーチャーは、グループウインドウでマナの残量を確認してから、使用の判断をするようにしたい。スペシャルアビリティーの使い方は、これを持っているクリーチャーを選択し、グループウインドウに表れるスペシャルアビリティーアイコンをクリックすればよい。

敵のクリーチャーを倒し浮き出た魂を奪い取れ

クリーチャーを召喚するために必要なのはマナだけでなく、もう一つ必要なものがある。それが魂だ。クリーチャーによって召喚に使用する魂の数は決まっており、クリーチャーが死ぬとそれを召喚するために必要であった数の魂が死体の上に浮かび上がる。味方クリーチャーの魂は青く、ウィザードが近づくだけで瞬時に回収することができる。だが、敵のものは赤く、転向(Convert)の魔法を唱えなければ回収することができない。マップ上に存在する魂の総数は決まっているので、例えば、自軍のクリーチャーが全滅しても、魂のすべてを回収することができれば、今後の戦況に大きな差は出ない。しかし、敵に少しでも転向させられてしまうと、召喚できるクリーチャー数に差が出てしまうのである。

自軍が有利に戦いを進めることができれば、敵を完全に撃退してからゆっくりと転向させれば良い。いずれにしても、魂を回収できるかできないかが非常に重要だ。転向にはかなりの時間がかかるので、そのときだけ勇気ある撤退を行い、数匹のクリーチャーと共に突撃して、自軍の魂の回収を行うといった戦術が有効だろう。もし、三、四つの魂を転向させられてしまったら、決定的に不利な状況に置かれたと思って間違いはない。サクリファイスにおける最も重要なことが、自軍の魂を決して失ってはいけないということだ。

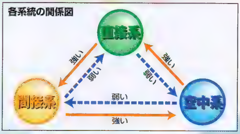
赤い魂に転向の魔法を使うとSac Doctorか現われ、クリーチャーの死体を自軍の祭壇へと持ち帰り、儀式を行う。呪文を唱えてからSac-Doctorが死体を持ち去ろうとする時間が約15秒。その後は、Sac-Doctorが祭壇まで歩く距離の分だけ時間がかかり、その上、儀式に10秒強と転向にはとても長い時間が必要だ。また、クリーチャーを運搬中のSac-Doctorが攻撃を受けると、運ばれていたクリーチャーがその場でよみがえる

特性別にクリーチャーを分類し それぞれの得手不得手を徹底解説

召喚できるクリーチャーは5人の神によって異なるが、それらは特性によって大きく三つに分類することができる。各系統には得手不得手があり、それぞれがじゃんけんのような関係を保っている。系統別にクリーチャーを紹介していくので、ぜひ今後の戦略に役立てていただきたい。また、分類するのが難しい特殊な能力を持ったクリチャーも併せて紹介する。

さまざまな特徴を持った 奇抜なクリーチャーたち

ここでは、クリーチャーを三つの系統に分類し、その関係を解説していく。また、これらに当てはまらない特殊能力を持った者や、高レベルで初めて召喚できるクリーチャーも紹介していくので参考にしてほしい。



直接系

高速型

直接攻撃を得意とする歩兵的なクリーチャー。苦手な相手はこれらの攻撃が届かない空中系だ。直接系は固まって行動するため、範囲攻撃を受けると一瞬で全滅してしまう恐れがある。シングルプレイ中盤以降は、範囲攻撃を持ったクリーチャーが当たり前のように出てくるため、使う機会があまりないだろう。数でごり押しという考えでは生き残れない。

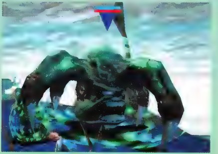
神	クリーチャー	スペシャルアビリティー
Persephone	Druid	Lifeshield
Pyro	Cog	-
Charnel	Scythe	
Stratos	Frostwolf	Run Away
James	Trogg	—

3匹のFrostwolfが、一斉にスペシャルアビリティーのRun Awayを使って走り出す。ウィザードにSpeed-UPの魔法をかけたぐらいの速度で移動できるようになるため、敵の間接系クリーチャーの懐へ潜り込む、といった用途で活用できるはずだ

低速型

攻撃力が高速型より高く、打撃戦のかなめといえる存在。だが、移動スピードがかなり遅く、ウィザードの歩く速度にすら追いつけないため、前線が素早く移動するような場合や、敵の間接系低速型がたくさん居るときは弱さを見せる。Trollなどは召喚に魂を二つ必要とするが、攻撃力はDruidを2匹召喚するよりも上。やはり、苦手なのは空中系のクリーチャーだ。EntのProtectorというスペシャルアビリティーは面白く、付近に居る味方ユニットすべて(ウィザード含む)に、ダメージを軽減するシールドを張ってくれる。

神	クリーチャー	スペシャルアビリティー
Persephone	Troll	—
	Ent	Protector
Pyro	Firefist	—
Charnel	Netberfiend	Devour
Stratos	Stom Giant	Call Lightning
	Yeti	—
James	Taurock	—
	Jabberocky	Quake



EntのスペシャルアビリティーであるProtectorを発動させたシーン。すぐ隣にいるTrollにまで、Protectorの効果が与えられているのが見て取れるはずだ

間接系

高速型

空中系の迎撃に比類なき力を発揮するのがこれらのクリーチャー。動きが速く、射程が長いため後方からほかのクリーチャーを支援するといった戦いが良いだろう。中盤以降も、マナリッシュを守るガーディアンとして活躍するすべが残っている。魂を二つ消費することを考えると、GnomeやPyromaniacといったクリーチャーは、いまひとつ実用性に欠ける気がする。それなら、もう一つ魂を使って間接系低速型を召喚した方が良い。

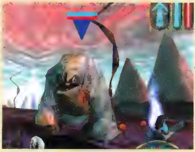
神	クリーチャー	スペシャルアビリティー
Persephone	Ranger	Divine Sight
	Gnome	—
Pyro	Flame Minion	Run Away
	Pyromaniac	—
Charnel	Fallen	Play Dead
	Deadeye	—
Stratos	Sylph	Stealth
James	Earthfling	Rockfrom

EarthflingがRockformを使って防御力を高めたところ。自分自身を石に変え、どのような攻撃も受けつけなくする。ただし、この状態では攻撃ができないため、使う場面を見極めるのが難しい

低速型

全クリーチャー中、最長の射撃を誇る。攻撃力も高速型に比べてはるかに高い。その代わり、攻撃の間隔がかなり長い上、移動スピードが遅い。その特性のため直接攻撃系クリーチャーが苦手である。1、2匹のみを召喚して支援にという戦略もあれば、大量の間接系低速型で攻めるといった使い方もある。いずれにせよ、いかに敵を近づけないかが勝利のポイントだ。ゲーム中盤以降は、攻撃にも防御にも欠かせないクリーチャーになるだろう。

神	クリーチャー	スペシャルアビリティー
Persephone	Mutant	—
Pyro	Bombard	—
Charnel	Abomination	—
Stratos	Squall	
	Elurry	
James	Flummox	
	Boulderdash	



Flummoxによる遠距離攻撃。激戦の最中、いかに邪魔をされずに攻撃を続けられるかで、戦局が見えてくる……というほど重要なクリーチャーだ

※幾つかの分類が難しいクリーチャーはこれらのリストに含まれていない。

空中系

全クリーチャー中、最速の移動スピードを誇るのがこの空中系で、攻撃速度が速いのも特徴。敵に間接系クリーチャーが居なければわが物顔で振る舞うことができるが、間接系が相手だと一瞬のうちに葬り去られるので注意したい。使いどころが難しいため、うっかり空中系なしでクリーチャーを編成してしまうことが多いかもしれないが、支援としてうまく使い分けたいところだ。中盤以降で召喚できる2種類目の空中系ユニットPyrodactyl／Blight／Seraph／Ikarusは、どれも強力なスペシャルアビリティーを持っている。そのほとんどが空中から何かを投げ付けて攻撃するといったもの。2、3匹で同時にスペシャルアビリティーを発動すると、相当の破壊力を発揮するはずだ。

神	クリーチャー	スペシャルアビリティー
Persephone	Shrike	Lifeshield
Pyro	Spitfire	—
	Pyrodactyl	Viscous Oil
Charnel	Locust	—
	Blight	Blightmites
Stratos	Brainiac	—
	Seraph	Cage Pull
James	Gargoyle	
	Ikarus	Stick b omb

空中系クリーチャーIkarusとBlightの戦い。このように、同系クリーチャーをぶつけ合うのではなく、苦手となるクリーチャー（この場合は間接系）を使うべきである

特殊系

基本的には先に紹介した3系統に当てはめることができるのだが、あえて、特殊系として分類したいクリーチャーたちが存在する。例えば、Persephone陣営のScarabは味方に回復弾を発射し、自主的に味方の体力を回復してくれる。また、James陣営のBasiliskは敵をわずかの間だが石化することができる。Stratos陣営のVortickやPersephone陣営のGremlinは、大したダメージは与えられないものの、敵の平静さを失わせることができるのだ。こういった特殊能力を持ったクリーチャーを、前述した特性に属する者たちと組み合わせて、どのように部隊を編成するか……。これが非常に面白くもあり、頭を悩ませる要素でもある。だが、実際には使い方が難しく、マルチプレイなどで使われる機会は少ないように感じた。

Pyro陣営のTickfernoの一撃　敵の体力ではなく、マナを減らす光線を発射する特殊なクリーチャーだ

最終系

ウィザードの最終レベル付近で初めて使うことができる、召喚リストのいちばん右側に載っているクリーチャーのことだ。魂を五つも消費するのだが、攻撃力の高さはすごいの一言。ただ、神々によってこれらの強さにはかなり差があるようだ。Persephone陣営のクリーチャーは全体的に弱い傾向にあるが、最終系であるDragonは異常なまでの強さを誇る。自主的に魔法まで唱え、間接攻撃と直接攻撃を併用しながら戦うのだから恐れ入る。逆に、ほかのクリーチャーは強いのに最終系はそれほどでもないというのはPyro陣営だ。PersephoneやJamesといったあまり攻撃的ではない神の最終ユニットは強く、CharnelやPyroといった攻撃的な神の最終ユニットは弱い傾向にあるようだ。

このクリーチャーがDragonだ。Breath of Lifeというスペシャルアビリティーを使って、死んだ味方クリーチャーをよみがえらせることができる

グループ化機能を使って素早い命令を下せ

既存のリアルタイム戦略シミュレーションには、必ずと言っていいほどグループ化選択機能が付いているが、もちろん、サクリファイスにもある。これは、クリーチャーを何匹か選択し、Ctrlキーと1～9のいずれかのキーを一緒に押すことで、現在選択しているクリーチャーがグループとして登録されるといったものだ。以後、そのキー（フルキーのみ）を押すだけで、割り当てたクリーチャーをすぐに選択し、命令が出せる状態になる。同じ種類をまとめて登録するのもいいし、防御用、攻撃用といったように役割別にまとめるのも良いだろう。また、0キーを押すと、どのグループにも属していないクリーチャーをすべて選ぶことができるというのも覚えておくと便利だ。

基本を知らなければ勝利はない 序盤から唱えられる魔法を解説

サクリファイスは、仕えた神によって使用できる魔法が異なるが、そのほとんどが攻撃系の魔法である。そのほかに、どの神に仕えようとも必ず唱えることのできる基本的な魔法も存在する。これらの魔法は、勝利するために必ず必要になってくるものばかりである。ここでは、そんな基礎的な魔法を紹介し、解説していく。

ゲームを通して活用する基本的な魔法を一挙に紹介

ここで紹介する基礎的な魔法は、どんなにレベルが上がってもよく使うものばかりだ。中にはショートカットキーが割り当てられているものもあるので、それらのキーはかならず覚えておこう。素早い対処を求められる場合に、必ず役に立つはずである。

Speed-Up

ウィザードにこの魔法をかけることによって、移動速度を一定の間上げることが可能である。普段の1.5倍ぐらいの速度で移動することができるようになるが、あまり多用するとクリーチャーたちが付いてこられず、ウィザードだけが孤立する危険性も出てくる。激戦の最中に自軍の魂を回収する……といった場面で活躍することだろう。もちろん、クリーチャーにかけることもできる。ショートカットキーはZ。

Heal

ウィザードが持っている唯一の回復魔法。ウィザードとクリーチャーのどちらにもかけることができる。強力な攻撃力があるクリーチャーを召喚した場合などは、後方からこれを唱えて支援してやると良い。ショートカットキーはHだ。

戦闘で傷ついたTaurockに、回復魔法のHealをかけたところ。クリーチャーが黄色の光りに包まれ、見る見るうちに体力が回復してゆく

Manalith

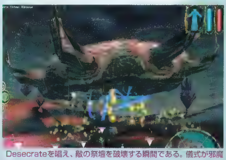
“マナが噴出する場所”にマナリッシュを建設する魔法。唱えている間は動くことができない。また、唱えている時間も長いため、前線でマナリッシュを造るときはじゅうぶんな注意が必要である。ショートカットキーはM。

Convert

敵の魂を自軍の魂へと転向する魔法がConvertだ。この魔法を唱えると、Sac-Doctorと呼ばれるクリーチャーが召喚される。Sac-Doctorは命令を受けると、クリーチャーの死体から魂を抜き取り、自軍の祭壇まで運んでゆき、転向の儀式を行う。魂を抜き取っている最中に攻撃を受けると逃げ出してしまうし、運んでいる最中に襲われても魂を奪うことができなくなってしまう。死体から祭壇までの道のりが安全な状態であることを確認してから使わないと、マナの無駄遣いとなるので注意したい。ショートカットキーはCだ。

Desecrate

戦闘の最後を締めくくるのがこの魔法だ。敵の祭壇付近で味方のクリーチャー(どれでも良い)にこの魔法をかけるとSac-Doctorが現れ、かけられたクリーチャーをいけにえとして敵の祭壇にささげ、破壊する。前述したように、Sac-Doctorは戦闘に弱く臆病であるため、敵から一撃を受けただけでこの儀式は失敗に終わってしまう。そのため、敵のクリーチャーを全滅してからの使用を前提としなければならない。



Desecrateを唱え、敵の祭壇を破壊する瞬間である。儀式が邪魔されなければ、支柱が消滅して天井の輪が空の彼方へ吹き飛んでしまうという、豪快な壊れ方を見ることができる

Teleportation

RPGなどでおなじみの転移魔法である。現在の位置から遠く離れた場所にある祭壇が攻撃を受けた場合、素早く戻って迎撃を行うといった用途で活用する。テレポーテーションする転移先の指定は、自軍のマナリッシュか祭壇に限られており、画面右下に表示されるミニマップをクリックすることで可能になっている。ショートカットキーはT。

自軍の祭壇が敵の攻撃を受けているとの報告を聞き、祭壇を守るために前線からTeleportationの魔法を唱え、移転してきた瞬間。ウィザードの周りに居ないクリーチャーは、その場所に取り残されてしまうので注意したい

Guardian

自軍のマナリッシュを防衛するために使うのがGuardianという魔法だ。クリーチャーはマナリッシュと赤い光の緒で結ばれ、マナリッシュが受けるダメージをすべて吸収する代わりに、自分自身の攻撃力や防御力が高くなるのだ。これらはガーディアンと呼ばれ、マナリッシュから一定の距離以上離れることができなくなっている。しかし、体力とマナは自動で少しずつ回復するようになる。通常の状態に戻すには、もう一度Guardianをかける必要があるが、その際は、クリーチャーの体力を大きく消耗してしまうので注意したい。ショートカットキーはGだ。

Gnomeが3匹とRanger 1匹に対してGuardianの魔法を唱え、ガーディアンとしてマナリッシュの防衛に就かせたところ。防御力が上がり、こちらに対して1.5倍程度の数で攻められても問題はない

言語の壁を乗り越えて 世界中のプレイヤーと熱く戦え

シングルプレイにある程度慣れてくれば、コンピューターを相手にするだけでは物足りないプレイヤーも中にはいるのではないだろうか？ ここでは、マルチプレイを始めるための簡単な手順と、四つのゲームモードの勝利条件を紹介する。

レスポンスの良いサーバーで4種類のゲームモードを楽しもう

サクリファイスのマルチプレイはとにかくレスポンスが良い。海外のプレイヤーと、じゅうぶんに快適な2on2が可能なのだから驚きである。接続手段としては、IPやLANで接続するといった方法のほかに、「DIABLO Ⅱ」の“battle net”のような専用サーバーが用意されているため、専用サーバーでの対戦方法が主流となるに違いない。原稿執筆時点では、海外版が発売されて間もないというのに、多数のプレイヤーが常時接続しており、すぐにゲームを楽しむことができた。サーバーに入ると、ゲームモード別にルームが分かれており、右上のウインドウから選べるようになっている。主流はやはり、祭壇の破壊によって勝負が決まるSkirmishだ。そのほかにも、クリーチャーを殺した数を競うSlaughterや、手持ちのマナリッシュの数で勝敗が決まるDomination、そして、魂の総数がそれぞれ一定の数に達した時点で勝利が決定するSoul Hervestの、計4種類が用意されている。ルームに入ると、ホストとなってゲームを設定しているプレイヤーが右上のウインドウに表示される。後は、その中から好みのゲームを選んでクリックすればよい。

多彩な設定と追加マップで独自のゲームを作り出せ

さて、ゲームを選んだ後はゲームの設定を行う画面へと進むことになる。仕える神を選んだら“手の形をしたアイコン”をクリックし、準備完了の意思表示をしよう。全員の準備が整えば、いよいよゲームがスタートする。もし、自分でゲームを立ち上げるのであれば、手順はもう少し複雑になる。まず“Create A Game”をクリックし、プレイ人数や好みに応じたマップを選ぶ。マルチプレイで使用するマップは既存のものに加え、公式ホームページ（http://www.shiny.com/）からダウンロードしたものも使用できるため、さまざまなタイプのマップで楽しめるようになるだろう。マップの設定のほかに、ウィザードのレベル値や、マップ上に存在する魂の総数などの設定もここですることになる。すべての設定が終われば、後はほかのプレイヤーが神を選ぶのを待つだけだ。

筆者がマルチプレイを楽しんでいたときは、購入したてのプレイヤーばかりだったようだ。王道と呼ばれるようなセッティングはまだ開発されておらず、デフォルト設定のゲームを楽しむプレイヤーが非常に多かった。しかし、快適なレスポンスのため、サクリファイスのマルチプレイはこれからどんどん盛り上がることだろう。

ゲームモードを選択したときの画面。右上のウインドウから、ホストを選んでルームに入れる。しかし、パッチのバージョンが違う者同士では、一緒にゲームをプレイすることができない。サーバーの接続時に自動的に最新パッチがダウンロードされるシステムを設け、パッチのバージョンを統一する措置を取ってほしかった。筆者は最新パッチを当てていたのだが、四分の一程度のゲームにしかつなぐことができなかった

ホストをクリックすると、この画面が出てくる。現在選ばれているマップやゲームモード、一緒にプレイするメンバーなどを確認することができる。プレイするゲームを決めたらJoinボタンを押そう

ゲームをスタートする前に、この画面で仕える神などを設定する。親指が上がっている（準備完了状態）プレイヤー2名と、そうではない（準備中）プレイヤー2名が居るのが分かる

なぞに包まれたCustom陣営を暴く

海外プレイヤーとマルチプレイをすると、何人かに1人は必ず使ってくる“Custom”と書かれた陣営。サーバーで見掛けては、首をかしげた人も多いことだろう。これは、キャンペーンを最後までクリアすると使用できる陣営で、クリアしたときの自分独自の陣営がマルチプレイでも使えるのだ。「キャンペーンで使い慣れた陣営を使いたい……」といった悩みを、簡単に解決してくれるというわけである。ストーリーはとても面白く、演出も素晴らしいため、この機会にぜひともキャンペーンをクリアしてみてほしい。普通、コンピューター相手のキャンペーンは、あまりマルチプレイの練習にならないゲームが多いが、サクリファイスではマルチプレイとの差がそう大きくないため、ストーリーを楽しみながら確実な上達が望めるはずだ。Custom陣営の獲得に向けて、ここはひとつ頑張ってみよう。

自分がホストになり、ゲームの設定を行う場合はGame Settingsのボタンを押すことができる。ここでは、マップの選択とゲームの設定を細かく行える

次々と追加される新しい冒険 PSOのクエストシステムを紹介

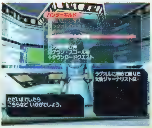
「ファンタシースターオンライン」(以下、PSO)の発売から1ヵ月余り。すでにPSOをプレイしている読者は、充実したハンター生活を楽しんでいることと思う。海外でも2001年になって次々と発売され、プレイヤー同士の国際的な交流も行われていることだろう。まだPSOをプレイしていないのであれば、発売当初のサーバー混雑が収まった今がチャンスだ。ここでは、PSOの魅力の一つである多彩なクエストシステムについて解説し、実際に用意されているクエストのいくつかを紹介しよう。

ゲーム進行に欠かせないクエストシステム

PSOでのOFFLINE MODE(以下、シングルプレイ)の魅力は、ハンターギルドで受けられる豊富なクエストにある。PSOの舞台である宇宙船パイオニア2と惑星ラグオルの周辺事情が、クエストの実行を通じて分かるようになっているのだ。ハンターの社会的な位置付けが理解でき、パイオニア計画(人類が惑星ラグオルに移住する計画)の裏で進行している怪しい研究の存在が判明するなど、プレイヤーがゲームの世界に引き込まれるような展開が用意されている。

レベル上昇のためには、地道な経験値稼ぎをしなければならない。同じエリアを何度も攻略していると、プレイが作業的になりがちだ。クエストは、単調な経験値稼ぎを刺激のあるものにしてくれる

ハンターギルドで受けられるクエストは、ゲームの進行度に応じて数が増えていく。まず、最初に用意されている数クエストを達成すると、次の数クエストが選択肢に加わる。クエストを進めていくと、選べるクエストが何もない状態になることがあるが、これはボスモンスターを倒して次のエリアに進む時期が来たことを示している。ボスモンスターを倒した後にパイオニア2の総督に報告すると、次のエリアに進む条件が整い、新たなクエストも追加されるのだ。



達成したクエストは灰色の文字、まだ実行していないクエストは白い文字で表示される。選択するとクエストの内容や報酬などが示され、それを確認してから、実際に受けるかどうかを決めることができる

なお、シングルプレイにおいてボスモンスターを倒したかどうかが、ONLINE MODE(以下、マルチプレイ)で“どのエリアに直接行けるか”を決める。例えば、シングルプレイでドラゴンを倒した後に総督に報告していれば、マルチプレイでもシティのテレポーターを使用して“洞窟エリア1”からゲームを始めることができる。マルチプレイで何度ドラゴンを倒しても、シングルプレイでドラゴンを倒していない場合、“森エリア1”しかテレポーターの行き先を選択できないのだ。(シングルプレイ用クエストの進行は、メインストーリーには直接影響しない)

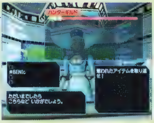
マルチプレイ用クエストとクエストデータのダウンロード

マルチプレイではシングルプレイ用のクエストを選択することはできない。しかし、マルチプレイでのみ実行できるクエストが用意されている。原稿執筆時点では、ドラゴンに食べられてしまった武器を取り返すクエストしか選択肢にないが、徐々に増やされていくものと思われる。これはシングルプレイ用のクエストとは異なり、何度でもプレイできるが、プレイヤーキャラクター全員がハンターギルドのカウンター周辺に立っていないと実行できないので注意しよう。

このほかにネットワークを介して、新しいクエストをビジュアルメモリにダウンロードすることもできる。ダウンロード専用のシップ(サーバー)を選択し、ダウンロードするクエストを選択する。ダウンロードが終わったら、いったんどこか別のシップに接続し、ゲームを終了させる。その後ゲームを開始すると、ダウンロードされた新しいシングルプレイ用のクエストを選択することができるようになる。

このようにPSOのクエストシステムは、シングル／マルチ両モードで多くの仕組みが導入されており、プレイヤーはさまざまなハンター人生を楽しめるのだ。

シップ選択時にダウンロードサーバーのシップを選ぶと、シングルプレイ用のクエストがダウンロードできる(原稿執筆時)。容量の心配をしなくてもいいように、ビジュアルメモリをいくつか用意しておきたい(画面はベータ版のものです)



シングルプレイ用クエストはマルチプレイでプレイすることはできない。従って、シングルプレイ用クエストで行き詰まっても、別のプレイヤーの助けを借りることはできないのだ。また、マルチプレイ用クエストは、チームリーダー(通常はチーム作成者)しか選択実行できないことも覚えておきたい

Information

プラットホーム	Dreamcast
開発元	株式会社ソニックチーム
発売元	株式会社セガ
問い合わせ先	Dreamcastサポートセンター 0570-057-060※
価格	6,800円
発売時期	発売中

※受付時間／10:00～19:00 年中無休(…)

©SEGA CORPORATION…

バラエティー豊かな冒険が楽しめる森エリアのクエスト実例ガイド

序盤に用意されているクエストを紹介

序盤の森エリアを舞台とするクエストについて、いくつかの実例をピックアップして紹介する。総督から依頼されるラグオルの調査とリコの捜索がメインストーリーだとすると、クエストはサブストーリーに当たる。パイオニア2住民の悲喜こもごものドラマを楽しんでもらいたい。

鋼の心

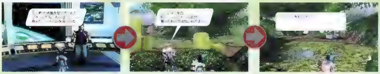
シングルプレイ用クエスト
依頼主　：商人ガロン
報酬　　：500メセタ
依頼内容：ラグオルから運ばせたアイテムが途中で全部奪われた。取り返してきてほしい

商人ガロンが、ラグオルで得た品物を使って新しい商売を考えた。別のレンジャーに商品の運搬を依頼していたが、それが途中で奪われたというのだ。

依頼を受けた後、さっそくガロンの言う"能なしレンジャー"から話を聞くと、なんと商品とはマグのことだった。マグとは、キャラクターの肩に乗っている特殊防具のことである。ラグオルでマグが回収されたということは、犠牲になった冒険者達の持ち物としか考えられない。依頼されたクエストとはいえ、なんとなく気味が悪い話だ。

森エリア1に降りて、しばらく進むと、犯人と思われる女性型アンドロイドのレンジャー"ELENOR"と出会う。彼女の話によれば、マグを奪ったのではなく、マグの方が勝手に付いて来たということらしい。一つのマグを除いたほかのマグは持ち主のところに帰ってしまい、そのマグも現在は行方不明とのことである。

ELENORも一緒に探してくれるということで、二人でマグの捜索をする。道中、マグについての基本知識を教えてくれるのはありがたい。この独特のしゃべり方をするELENORは、後々のクエストにも登場する。



ELENORの語尾を小文字の母音で伸ばすしゃべり方は、プレイヤーによって賛否両論。アンドロイドの開発者である"博士"の趣味だろうか？

サイフの紐（ひも）

シングルプレイ用クエスト
依頼主　：ハンター・ギゼルの妻
報酬　　：300メセタ
依頼内容：ウチのだんなは浪費家で、ちょっと今よりイイ武器があったら、すぐに買い替えてしまうのです。何とか説得してもらえないでしょうか

このまったく冒険色のない依頼内容にも驚くが、クエスト実行中に戦闘がないというのもビックリする。ハンターは賞金稼ぎのはずだが、どうやらパイオニア2の住人にとっては便利屋と認識されているらしい。

とにかく奥様の話を聞くことになるが、ハンターである夫ギゼルの、すぐに武器を買い替えてしまう買い物の方法について不満があるという。しかし、同じハンターとしては、武器や防具などの装備品は、少しでも性能が高い方が良いと考えるのは当然だと思うのだが……。納得できないまま、武器屋近辺をうろついている旦那様の方に話し掛けると、高性能の武器を買うのは至極当然であると逆に説得されかかる。ギゼルの持論に対する返答の選択肢を吟味して反論ができれば、このクエストは終わりである。

ちなみに、奥様の方はプレイヤーたちの間で"秋子おばさん"と呼ばれている。実はこの夫婦は、とある隠しクエストのキーパーソンになっているのだ。

家計を預かる主婦と仕事に情熱を燃やす夫が、それぞれの立場で言いたい放題。メッセンジャーとしてハンターギルドと武器屋の間を往復しなければならない。「犬も食わない」と、むなしくつぶやいたのは筆者だけ？

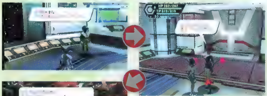
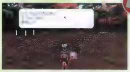
奪われたヒートソード

マルチプレイ用クエスト
依頼主　：フォース ホプキンス
報酬　　：？？？
依頼内容：ドラゴンと戦った際に、持っていた武器を奪われ、食われてしまった。取り返してほしい！

マルチプレイでTEAM作成後、ハンターギルドで情報を聞くと、"奪還"という選択肢が表示された。この"奪還"を選ぶと、マルチプレイ用クエスト"奪われたヒートソード"が出現する。奪還という選択肢は、クエストのジャンルを示しているらしい。

さて、このクエストを達成するためには、ドラゴンを倒さなければならない。このクエストを実行するのであれば、森エリアではビクともしない冒険者となっているべきだ。何しろ、複数の冒険者で実行することを前提としているため、やたらと大量にモンスターが現れる。ドラゴン自体は通常の強さなので、プレイヤー同士で協力し合えば、無理なく倒すことができるだろう。

依頼主のホプキンスさんは、ハンター連中の間では相当の有名人らしい。それもボス戦でアイテムをなくす名人という、不名誉な部分で有名なのだ。ということは、この先ホプキンスさんがらみで探し物のクエストが追加されることは間違いない。

賢いプレイヤーなら気が付くはずである、「ドラゴンと戦うためにヒートソードはないんじゃない？」と。ドラゴンには氷系の攻撃がダメージを与えやすいことを、ホプキンスさんに教えたい

序盤における最大の難関 2大ボスモンスター攻略

PSOのプレイにおいて節目となるボスモンスターとの戦いは、通常の戦闘とは比較にならないほどの緊張を強いられる。プレイヤーキャラクターの職業やレベルによっては、即、死につながるほど強力な攻撃方法を持っているボスモンスターは恐るべき相手だ。とはいえ、森から洞窟、洞窟から坑道へと、ゲームを進行させるために倒さなければならない敵である。ここではボスモンスター攻略の基礎知識を含め、職業別の攻略方法などを紹介する。

森のドラゴン

PSOで初めて冒険を行う地は、森エリアだ。移民船パイオニア2が惑星ラグオルに到着する直前に起きた大爆発。それを調査するために、セントラルドーム周辺の森から探索を行うというのがPSOにおける序盤のストーリーとなっている。森は、森エリア1と森エリア2の二つに分かれており、森エリア1よりも森エリア2の方が強い敵モンスターが出現する。NORMALの難易度であれば、レベル2までは森エリア1、レベル5あたりまでが森エリア2の適正レベルだろう。

森エリア2の奥にはワープポイントがあり、そこから先に進むと"ドラゴン"のすみかへと続く。レベル5程度のキャラクターでも、無理をすれば倒せる可能性のあるドラゴンだが、実際には、装備の整ったレベル6から8が適正レベルだと思われる。

ドラゴン戦で大切なポイントは、ドラゴンの前方に立たないことだ。強力なブレス(火炎を吐き出す)で攻撃されるだけでなく、踏みつぶされる危険もある。前後に長い胴体を横から攻撃する方が狙いを付けやすく、ダメージも受けにくい。翼のあるドラゴンが上下に移動するたびにキャラクターの視点は切り替わるので、ターゲットを見失わないように注意したいところだ。

森エリアのボスモンスター ドラゴンの攻撃方法

ドラゴンブレス

飛行中でも歩行中でも、前方に火炎を吐き散らす。ブレス攻撃は射程も長く、火炎を吐き出すときに首を左右に振るため、かなり広範囲に被害を与える。

踏みつけ

ほかの雑魚モンスターでは考えられない、ドラゴンならではの特殊攻撃。上空から着地するときに直撃を受けると、かなりのダメージを被る。

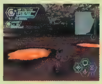
モグラ攻撃

地面に潜ったドラゴンが素早く移動するため、気が付いたとしても避けるのは難しい。ドラゴンの通り道となる地面が盛り上がり、地面の下から攻撃してくる。

しっぽ

ブレス攻撃を嫌って、後ろからドラゴンに近づこうとすると、ムチのようなドラゴンの尾に攻撃される。不用意に近づくと、かなりのダメージを受ける。

溶岩の穴



ドラゴンとの戦闘が進むと、地面の所々に赤い溶岩の穴が開く。この上に乗ったり通過したりすると、溶岩の熱でダメージを受ける。

職業別ドラゴン攻略方法

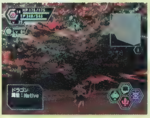
ハンター

遠隔攻撃が苦手なハンターは、ドラゴンの斜め後方から蛇行しながら間合いを詰めなければならない。横合いから、接近戦用武器でも狙いやすい足や翼などの場所を攻撃し、頭が下がってきたところにヘビーアタックをかけるのが基本作戦だ。

レンジャー

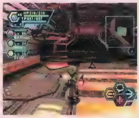
ドラゴンの全攻撃ポイントを離れた場所から狙えるため、非常に攻略しやすい。調子にのって前方からの攻撃を繰り返すとブレス攻撃を受けるので、それだけに注意しておこう。テクニックで攻撃力を補えると、かなり楽になる。

フォース



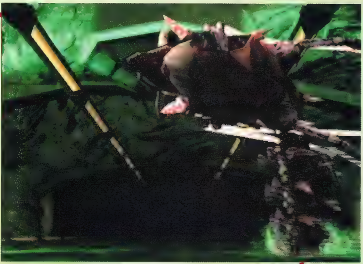
杖の攻撃だけで、ドラゴンを倒すのは難しい。魔法の射程は銃器よりも短く、レンジャーよりも接近しなければならない。雷系のゾンデは後ろ向きでも攻撃できるので、逃げ回りながらゾンデを放つか、氷系テクニックによるダメージを与える戦法が有効だ。

ボス戦TIPS その1 ボスモンスターを倒すか、自分が死ぬまで戻れない



ボスモンスターとの戦闘は例外なく、そのボスモンスターを倒すか(倒した後に、テレポート装置が出現する)、プレイヤーキャラクターが死亡するまでシティに戻れない。そのため、TP回復アイテムの不足によって攻撃手段を失う、HP回復アイテムが不足するといった可能性がある。そこで、ボスモンスターの周囲に回復アイテムを置いてから、いったん死んでシティに戻り、アイテムを補給してから再挑戦する手もある(手持ちのアイテムを使い切ったら、落ちている回復アイテムを拾うことで補充する)。また、"ゲーム終了"を選択して戦線離脱する荒技は緊急脱出には使える。

洞窟のデ・ロル・レ



森エリアの後、洞窟エリアへと冒険は進んでいく。森エリアとは比較にならないほど強力な敵が出現するようになり、経験値も多いので、かなりのレベル成長が見込めるだろう。装備品などのアイテムも、だんだんとそろってくるはずだ。しかし、洞窟エリア奥の地下運河にはドラゴンよりも凶悪なボスモンスター“デ・ロル・レ”が待ち構えている。

洞窟エリアは1、2、3と三分割されており、レベル6、9、12程度がそれぞれの最適レベルだ。洞窟エリア3のどこかに地下運河へのワープポイントがある。その地下運河を高速航行する小さな船にプレイヤーキャラクターが乗っているとデ・ロル・レが襲いかかってくるのだ。狭い船上での戦いのため敵の位置の把握が重要なポイントとなる。デ・ロル・レに挑戦するには、職業にもよるが最低でもレベル13はほしい。レベル20以上であれば、かなり戦闘が楽になるだろう。ちなみに筆者のフォースの場合、レベル30を超えても何度か攻略に失敗している。

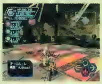
デ・ロル・レの攻撃パターンを知ることで、次にどんな攻撃が来るか予想できる。こちらの攻撃が届かないような距離から、デ・ロル・レの遠隔攻撃を受けることが多いため、射程の長いライフルなどの武器が扱えない場合、攻撃から逃げるしか方法がない。デ・ロル・レにダメージを与えられるチャンスを無駄にしないためには、攻撃パターンの把握が不可欠なのである。

洞窟エリアのボスモンスター デ・ロル・レの攻撃方法

浮遊機雷

デ・ロル・レが吐き出すトゲ付きの浮遊機雷は時限爆弾になっている。一つ一つを攻撃していると、3個または5個の浮遊機雷を処理している間に爆発してしまう。

岩石落とし

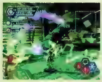


デ・ロル・レが、後方から船を跳び越すときに岩石を落とされてダメージを受ける。船の中央部には立たず、前方の角に移動することで、岩石を避けられる。

遠距離ビーム

後方の上空から直線的に発射されるビーム攻撃は、大きなダメージとなる。発射後にデ・ロル・レが首を振るが、前後方向に動くことで避けられる。

広角ビーム



横側から広角で発射されるビーム攻撃は避けるのが難しく、またダメージも大きい。反対側の縁に立ってデ・ロル・レと距離を置くのが得策だ。

触手

デ・ロル・レの攻撃の中で、最も距離の短い攻撃。頭の後ろに生えている触手でプレイヤーを上から突き刺す。デ・ロル・レが触手攻撃をする間が、ダメージを与えるチャンス。

職業別デ・ロル・レ攻略方法

ハンター

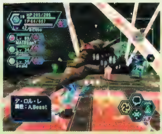
ソードなどの広範囲に攻撃できる武器が効果的だ。触手による攻撃のために、デ・ロル・レが船の上に乗ってくるタイミングでヘビーアタックをかけよう。回復アイテムの消費を抑えつつ戦うことを心掛けよう。

レンジャー

ある程度のダメージを与えると、デ・ロル・レの装甲がはがれ落ちる。この状態ならば、水上を泳いでいるデ・ロル・レに銃器による攻撃が命中しやすくなるようだ。ただし、攻撃にマシンガンなどの連射武器を使うと攻撃後のリカバリーが遅く、ダメージを受けやすい。

フォース

マルチプレイの場合は、レスタLv.5以上を使って仲間のHP回復に努めよう。テクニックで攻撃するなら、単一の目標にしか攻撃できない初級テクニックよりも、複数に攻撃できる炎系中級テクニックが効率的だ。



ボス戦TIPS その2 ボス戦中に倒されても、パイオニア2には帰らない

ボスモンスターがいる場所に運んでくれるテレポート装置は、プレイヤーキャラクター全員がテレポート装置内に入ると自動的に転送するという特殊な仕掛けになっている。ほかのプレイヤーがボスモンスターと戦っている間は、テレポート装置は使えない。そのためボス戦で倒れても、パイオニア2には戻らず、仲間が復活させてくれるのを待つのが良い。仲間を復活させるためのアイテムであるムーンアトマイザーは多めに携行しよう。全滅の場合に備えて、テレパイプまたはリューカーでテレポート装置付近にポータルを開いておくことも忘れないようにしたい。

美麗なグラフィックで快適にプレイするためのアドバイス

長きにわたって"開発中、発売日未定"となっていた「ジャイアンツ シチズンカブト」だが、それに見合う素晴らしいグラフィックを備えてわれわれの前に姿を現すことになった。日本語版の発売を間近に控えた今回の特集では、このゲームを快適に楽しむためのTipsを中心に解説していこう。

美しいグラフィックはギガスペックを要求する

「ジャイアンツ シチズンカブト」は、現時点で最高クラスのグラフィック表現能力を持つゲームといえる。しかし、この美しいクオリティーで快適にプレイするためには、かなりハイスペックなパソコンを要求することが分かってきた。今回の記事を作成するに当たって、いくつかのスペックの異なるパソコンでこの作品をプレイしたが、その手ごたえから述べさせてもらうと、1024×768ドット、32ビットカラーでグラフィックの設定を最も画質優先のものにした場合、最低でも1GHzクラスのCPUを搭載したマシンが欲しいと感じた。640×480ドット、16ビットカラーでグラフィックの設定を速度優先のものにすれば、500MHzクラスのCPUを搭載したマシンでもなんとか遊べるといったレベルである。21世紀になって、パソコンゲームはギガスペックを要求し始めたといったところだろうか。

最高のグラフィックでプレイしたいならGeForce2系のビデオカードを搭載せよ

グラフィックエンジンの開発だけで1年以上を要したと言われるジャイアンツ。そのグラフィックの表現力は、これまでの同種のゲームのどれと比べても見劣りしないどころか、はるかに勝っている。これは、最新のビデオチップの機能を生かしてグラフィックが描画されているからにほかならない。特に、GeForce2 GTS／Pro／Ultra／MXといった、GeForce2系のビデオチップに最適化がなされていると発表されている。具体的には、GeForce 256で実装された"Hardware T&L"はもちろんのこと、GeForce2系で新たに搭載された"Per-Pixel Shader"※1に対応している。

GeForce2系のビデオカードの中でも比較的安価なGeForce2 MXでも、質の高いグラフィックとなる(右)

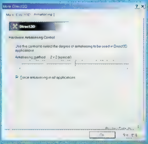
上の画像は、カブトの肌をBump Mappingを使って表示したものだ。右はGeForce2系のビデオカード、左はそうでないビデオカードでレンダリングされている。エンボス処理を行ったこれまでの簡易Bump Mappingではなく、陰影処理をドット単位で行った、本格的な"内積Bump Mapping"※2が行われているのだ。実際に動いている映像を見れば、光源との位置関係でしわの影がリアルに変化していくさまに、生命力すら感じることができるだろう。

※1 簡単にいえば、ピクセル単位で陰影処理を行うことができるテクノロジー DirectX 8.0以降では、これがDirect3Dで規定された特定のグラフィックの表現だけでなく、ゲームプログラム側のグラフィックエンジンで自由に活用できるプログラマブルシェーダー機能が搭載された

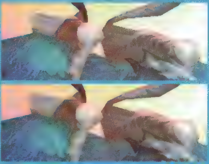
※2 最新のビデオチップでは、テクスチャーをただポリゴンに張り付けるだけでなく、テクスチャーを数値データ配列と見なして、演算処理することが可能になっている 内積Bump Mappingは、この機能を生かして法線マップや拡散マップなどの値をテクスチャーに入れ、内積演算してBump Mapping処理を行うもの ドットプロダクト(Dot Product)方式とも言われる Dot ProductのProductは、内積の意味である

より美しいグラフィックで楽しむための方法

[illegible]



[illegible]かすほど画面がきれいになるが、その分速度が低下する。速度と美しさのバランスが取れた"2×2(special)"の設定がお勧め



上が"Force antialiasing in all applications"[illegible]前の画像。下はオンにした状態の画像。美しさの違いは歴然だ

Information

開発元	：Planet Moon Studio社
発売元	：Interplay社
販売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：8,800円
発売時期	：2001年3月予定

©2000 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon logo are trademarks of Planet Moon Studios. Giants, Giants: Citizen Kabuto, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

攻撃方法やアイテムから各種族の基本戦術を探る

ここでは、各種族専用の装備やアイテムに着眼して、
そこから見えてくるその種族ならではの基本戦術というものを解説しよう。

メッカリンの基本戦術

メッカリンの武器やアイテムは、これまでの3Dシューティングに登場したものにイメージが近いので親しみやすいだろう。なお、ここで紹介する武器／アイテムがすべてではない。

武器系アイテム

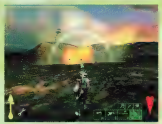
序盤から中盤にかけて登場する、重要な武器をチェックしていこう。

ハンドガン （標準装備）

最初から装備しているピストル型の光線銃。威力は低いものの、弾数の制限が無いのが特徴である。武器発射ボタンを連打しなくても、押しっ放しにしておくことで連続発射が可能。

RPG／ミサイルランチャー

RPGはRocket Propulsive Grenadeの略称で、直訳するとロケット推進弾となる。速度は遅いが狙った所へ直線的に飛んでいくので、遠距離からの狙撃にも利用できる。近くに着弾すると爆風で自分や仲間が吹き飛ばされてしまうが、ダメージは受けない。つまり、“乱戦状態でも遠慮無く使える”ということだ。ストックできる弾は35発までと少ないので、無駄撃ちは禁物。



ミサイルランチャーはRPGの強化版で、性質はほぼ同じ。ストックできる弾は12発まで

スナイパーガン

その名のとおり、遠距離からの狙撃に向いている武器。命中したときの威力が非常に高く、しかもほぼ間違いなく狙った所に着弾する。その代わり、ストックできる弾数は12発と少ない。

ズーム視点を駆使して敵の頭部を撃ち飛ばせ

ミレニアム モーター

弾は放物線を描いてゆっくりと飛んでいくので、動いている目標を狙って攻撃するのには適していない。どちらかといえば建物を破壊するのに向いている武器だ。建物などに命中した場合は命中した瞬間に爆発し、何も無いところに落ちた場合は落ちてから数秒後に爆発する。その効果範囲は広く、近くの物体に与えるダメージも絶大である。

ミレニアム モーターの爆発に巻き込まれると、自分も大ダメージを受けてしまう。近くの敵に使用することは自殺を意味する。ストックできる弾は10発まで

マシンガン

高速に弾を連射できる銃。動いている敵を攻撃するのに適している。最大ストック数は2500発。

中盤からはハンドガンに変わってマシンガンが主力武器となる。弾の補給は小まめにギフト ショップで行うこと

バックパックアイテム

メッカリンは、一部のミッションを除いて標準装備であるジェットパックに加え、背中のバックパックに一つだけ特殊アイテムを携行することができる。ほとんどの特殊アイテムは使用しても数が減るものではないが、その代わりジャンプに使用するためのエネルギーを消費してしまう(エネルギーは時間と共に回復する)。また、携行している特殊アイテムの種類は、ギフト ショップでしか変更することができないので、持っていくアイテムは慎重に選択したい。

ジェットパック （グレードアップ版）

グレードアップ版のジェットパックを装備すると、ジェットパックの性能が向上して、飛行可能な距離が伸びる。

ブッシュ パック

いわゆるステルス機能。“茂み”(Bush)に化けて、敵から姿をくらますことができる。しかし、使用中は敵に攻撃を仕掛けることができないという欠点があるので、使いどころがあまり無いといえば無い……。

シールド パック

使用中は敵からのダメージを軽減してくれるうれしいアイテム。

シールド パック使用中は紫色のバリアーに包まれる

リペア パック

建物や味方、自分の耐久力／体力を回復させることができる。

回復ビームを味方に照射すれば、仲間の体力も回復可能だ

ホールディングアイテム

3種類まで携行できるアイテム。使用できる回数に制限があるが、武器と同様にギフト ショップや敵が落とすアイテムで補給することができる。

ヘルス サリンジュ

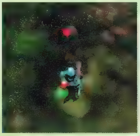
いわゆる体力回復アイテム。全体力の約3分の2を回復してくれるので、出撃の際にはぜひとも携行したい。ただし、最大ストック数は1と少ない。

グレネード

その名のとおり手榴弾。グレネードは投げられてから数秒後に爆発し、一定範囲内の敵すべてにダメージを与える。ただし、爆発に巻き込まれても自分や味方はノーダメージなので、実は乱戦時にも有効。

マイン

自律行動するとても賢い地雷。一定距離内に近づいた敵を追い回しながら爆発する。



敵が近づいて来るまで気長に待ち続けてくれるのだが、一度敵を追い掛け始めると、敵に接触するか、5秒後には自爆する

シーリーパー基本戦術

シーリーパーの攻撃手段は“武器による攻撃”と“魔法による攻撃”の二つに大きく分けられる。ほかの種族よりも攻撃手段や移動手段などが多彩なので、何をどう使って戦えば良いのか迷うかもしれない。順番に見ていくことにしよう。

武器系アイテム

魔法使いのイメージが色濃いシーリーパーであるが、その攻撃手段の主力は“武器攻撃”にある。

剣

シーリーパー標準装備の武器。一見地味だがその攻撃力は絶大。ただし、剣による攻撃を当てるためには、かなり敵に接近する必要がある。飛び道具を持った敵を剣術で倒すのには、ターボ(高速移動)をうまく使いながら相手をほんろうしつつ接近しなければならない。シーリーパーで剣の達人になるということはターボの達人になることに等しい。

移動しているときよりも、立ち止まっている状態の方が速く剣を振ることができる。ターボを使って敵に接近、切りまくってから再びターボで高速離脱……これがシーリーパーの基本攻撃戦法だ

弓

弾数制限が無い、もう一つの標準装備である飛び道具。威力があまり無いので、雑魚敵を攻撃したり、砲台などの移動しない敵を気長に倒したりするときにしか使いどころが無い。

弓系の武器は、ただ攻撃ボタンを押しただけでは発射されない。攻撃ボタンを押し続けると弓が引かれ、ボタンを離すと矢が放たれるという仕組みである

ヘルファイアー ボウ

メッカリンでいうところのRPGに相当する弓。矢は着弾したところで爆発する。建物破壊にも敵の狙撃にも向いており、活用範囲が広い。

スナイパー ボウ

矢の直進性がズバ抜けていて射程も長め、狙撃に最適な弓。攻撃力も高く、リーパーガードなら頭部に当てれば一発で倒すことができる。

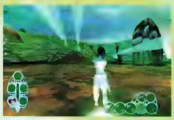
ホーミング ボウ

敵を自動追尾してくれる強力な魔法の矢を放つ。弓を引いている間に、一定時間敵に照準を合わせ続けるとロックオンが完了する。対空兵器として有効だ。最大ストック数は10発。

ロックオンが完了すると、このように目標にロックオンマークが点灯する

パワーアップ ボウ

ホーミング ボウの強化版。照準周辺の複数の敵をロックオンすることが可能。一度に多くの敵を相手にしなければならないときに、絶大な効果を発揮する。



見た目にも格好良いハイテク弓矢。ストック数は10発まで

魔法

魔法はシーリーパーだけが使える特殊能力。使用感覚はメッカリンの飛び道具に近いが、その威力はメッカリンの大型兵器をもしのぐ。ただし、ストックできる回数が少ないのが難点である。

スマーティー グラブ

スマーティーを遠距離から確保するための魔法。スマーティーに狙いを定めて魔法を放つことになるが、狙いは大ざっぱでも良い。敵が運んでいるスマーティーを横取りするのにも使える。

シュリンク

敵を小さくしてしまう魔法。見た目だけでなく、移動能力と防御力を低下させることができる。

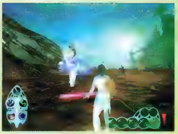
左が小さくなったリーパーガード。体は小さくなっても、武器は小さくなっていない点に注目！ 防御力が低下しているので、剣の一振りで倒すことができる。ストック数は3

クラスター

いわばシーリーパーのグレネード弾。命中すると大爆発を起こして、周囲の敵を巻き込む。密集した敵に対して、まとめて先制攻撃を加えることができる。

フォロー

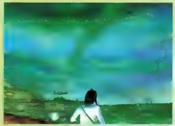
ロックオンした敵を追い回し、命中すると一定時間身動きできなくして、その間どこともなく現れた幽霊が魂をむさぼり食うという容赦ない魔法。雑魚敵に対する魔法としては最強。ストック数は3。



光に包まれて金縛り状態のリーパーガード。この間にプレイヤー自ら剣で追撃することも可能。この連携をマスターすれば、ほぼ間違いなく相手を地獄に送れるだろう

サモン トルネード

シーリーパーが持つ魔法の中でも、最も強力なのがサモン トルネードだ。竜巻を起こし、近くの建物にダメージ与えるのと共に、辺りにいる敵も空高く巻き上げてしまう。竜巻が消えると、巻き上げられた敵は自由落下して地面にたたきつけられる。重要拠点を破壊するのに適しているが、ストックできるのは1発まで。



リーパーガードのバラック周辺にトルネードを発生させたところ。小さなちりのようなものが巻き上げられているのが見えるだろうか。実はこれ、バラック周辺にいたリーパーガードたちである。竜巻がやんだら真っ逆さまに墜落決定

ホールディングアイテム

シーリーパーのホールディングアイテムは、グレネードが無いだけで、ほかはメッカリンと同じ。ただし、携行できるのはメッカリンよりも少ない2種類のアイテムまでである。左は体力回復アイテムで、真ん中の勾玉のようなものは、動作原理が魔法になっているだけで、機能はメッカリンのマインと同じアイテム。右はフレアで、ミサイルにロックオンされたときに使うと回避できるようになる(メッカリンのページで紹介していないが、メッカリンもフレアを使用できる)。ただし、シーリーパーの高速移動能力を駆使すればミサイルはまず回避できるので、普段はフレア以外の二つを携行することになるだろう。

リーバースキー

ミッションによっては、リーバースキーと呼ばれる乗り物を使うことがある。水上を高速移動でき(速度は落ちるが地上も移動できる)、ロケット弾やホーミングミサイルまで撃てるので非常に便利なのだが、ダメージを受け過ぎると壊れてしまう。

[illegible]

カブトの基本戦術

カブト専用のアイテムや武器というものは無く、攻撃手段は、殴る、ける、つかむ、食べるくらいしかない。圧倒的なパワーを生かして豪快に戦うのはそう快だが、一度追い込まれると、立て直すのが非常に難しい種族でもある。カブトでプレイする際には、"大胆かつ慎重に"という、相反するプレイスタイルが要求されるのである。

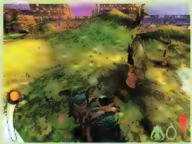
攻撃手段

殴る、ける

パンチ。ヒューマノイド系の敵はたいてい即死する

攻撃ボタンは一つなので、敵を殴るのか、けるのかは、敵との位置関係で自動的に切り替わるようだ。殴るのとけるので、攻撃力に大きな差は無い。どちらも射程は短く、カブトの腕や足が届く範囲に居る敵にしかダメージを与えられないのは言うまでもない。カブトは、どんな雑魚でも生物系の敵であれば、食べることで体力を回復できる。よって、打撃で敵を殺してしまうのではなく、できるだけ敵は"食べる"ことをお勧めする。では、打撃系の攻撃は何に使うのかというと、もっぱら建物破壊用ということになる。雑魚敵を発生させるバラックなどは、打撃系の技で優先的に破壊してしまいたい。

踏みつぶす


「カブト先生……踏んじゃってください！」カブトが歩き回ると、地面に足跡とペシャンコな死体が散乱する

特別な攻撃をしなくても、成長した巨大なカブトがただ歩き回るだけでヒューマノイド系の生物たちにとっては脅威となる。飛行能力を持たない敵の大軍が迫って来たとき、いちいち食べていては時間がかかる。そこで、適当に走り回って敵の数を減らし、生き残った"生きのいい(?)"連中を後でゆっくり食べるのが良い。

つかんで食べる

なんだかんだいっても、カブトの究極の必殺技は"つかむ"そして"食べる"の無敵連係。射程は腕を伸ばせる範囲内に限定されるが、敵のいる辺りに照準を定めてつかむボタンを押せば、自動的に敵をつかんでくれる。生物系の敵なら、食べることで体力を若干回復できる。つかんだらとにかく食べること。食べる動作は、敵をつかんだ状態で攻撃ボタンを押すだけ。なお、かぶりつかれた側は、それまでにどんなに体力が残っていようと即死する。

敵をつかんでいる状態で再びつかむボタンを押すと、つかんでいる敵を投げ付けることができる。投げ付けられた敵は、地面やそのほかの敵にたたき付けられ、体力の少ない敵だとこれで死んでしまう。しかし、耐久力の高い敵だと生き残ってしまい、再び攻撃を仕掛けてくるはず。"食べる前に飲む！"は田中邦衛氏だが、カブトは"つかんだ後は食べる！"を心掛けること。

地上の敵だけでなく、飛行能力を持ったエビル リーバーのような敵すらもつかむことができる。後は食べるだけ

お食事タイム。もっとも、カブトにとってはゲーム開始直後からゲーム終了時までずっとお食事タイムなのではあるが

そのほかの能力

アドレナリン

アドレナリンフルチャージ状態での必殺技フライングボディープレス。バラックなど一撃で破壊できる。ただし、アドレナリンを使った技はどれもモーションが大きいので、技を出している間も敵の攻撃は受けてしまう

最終段階まで成長したカブトは、アドレナリンをためる(デフォルトでは左Shiftキーを押し続ける)ことによって、攻撃力を3段階にまで高めることができる。しかし、アドレナリンをためている間は無防備になりがちなので、今のところ実戦での使い道が見当たらない。建物を破壊するのには良いかもしれないが、実は通常攻撃を連打した方が短時間で壊せたりする。

持ち歩く

まさにお弁当感覚で食料を携行できるのだが、時々流れ弾に当たって死んでしまうことがある。"今そこにいる敵"で栄養分を補給しよう

つかんだ敵を後で食べたい場合には、獲物を角に突き刺して携行することができる。持ち運べる敵(食料)の数は、背中から腰に向かって伸びている左右の角に1匹ずつで、合計2匹。食料を携行しているときに突き刺すボタンを押すと、角から敵を引き抜いて、再びつかんでいる状態に戻すことができる。

オフスプリング基本戦術

最終段階まで成長したカブトは、スマーティーを1人食べることにタマゴを産めるようになる。このタマゴから産まれてくる仲間が"オフスプリング"だ。オフスプリングは最大2匹まで産むことができ、彼らはカブトの命令に忠実に従う。メッカリンにも仲間に命令を出す機能があるが、カブトのそれは、なぜかその操作系が全く異なっている。ここでは、オフスプリングに対する命令の出し方について解説していこう。

ドラッグ&ドロップでオフスプリングに命令

メッカリンの場合、仲間に対しての"攻撃""移動"といった命令は、照準を目的物／目的地に合わせて、それぞれの命令に対応したボタンを押せば良かったのだが、カブトの場合は少し違う。そして、メッカリンの仲間とは違い、オフスプリングは、"建物に対しての攻撃は行ってくれない。(砲台は破壊してくれる)""一つの任務が完了すると、次の任務を与えるまでは何もしてくれない"といった少々怠け者の性格付けがなされているようだ。

ステップ1

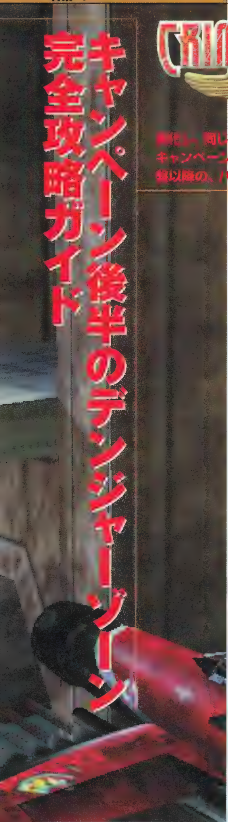
まず、命令を出したいオフスプリングに対して照準を合わせる。そこで命令発行ボタンを押しながら攻撃あるいはつかむボタンを押す。マウスカーソルは、攻撃命令では口のアイコン、つかむ命令では手のアイコンに変化する

ステップ2

攻撃ボタンまたはつかむボタンを押したまま、照準を命令対象物に合わせる。命令対象物の指定は正確に行う必要があり、大ざっぱな指定だと、途中で移動をやめてしまう。"ヴィンプを食べろ"と命令したいのであれば、照準を確実にヴィンプに合わせなければならない

ステップ3

すべてのボタンを離すと命令が出せる。この操作感覚、まさにドラッグ&ドロップ。オフスプリングのおう盛な食欲に思わず目を覆ってしまったカブト母さん



キャンペーン後半のデンジャーゾーン完全攻略ガイド

Crimson Skies

「Crimson Skies」には、トンネルやビルのすき間などの狭い空間（デンジャーゾーン）を通り抜けると、そのときの様子が撮影されて、スクラップブックに保存される機能がある。一度プレイしたミッションでも、デンジャーゾーンをクリアするために、何度も繰り返し遊べるようになっているのだ。デンジャーゾーンはマップによって異なり、同じマップを使ったミッションでは、デンジャーゾーンが共通していることが多い。先月号では、キャンペーン前半のハワイとアメリカ北西部のデンジャーゾーンを攻略した。今月は、キャンペーン中盤以降の、ハリウッド、ロッキー山脈、マンハッタンのデンジャーゾーンを一気に攻略する。

デンジャーゾーンを制覇してシングルプレイを遊び尽くせ

ハリウッドのデンジャーゾーン

ハリウッドのデンジャーゾーンは、ジョンソンカップ（ミッション名、卑劣な罠）のチェックポイントに指定されている場所がメインとなる。ジョンソンカップのチェックポイントは次の8ヵ所で、水上飛行機格納庫、ラムセス王の霊廟、離れ岩、橋の橋梁（入り口と出口の2ヵ所）、橋脚、ハリウッドの看板、ニューヨークストリートとなる。これらのデンジャーゾーンのクリア方法は、前号で詳しく解説してあるので参照してほしい。ハリウッドには全12ヵ所、つまり、ジョンソンカップのチェックポイントのほかに、もう4ヵ所デンジャーゾーンが用意されている。ハリウッドの看板（HOLLYWOOD）をよく見てほしい。ジョンソンカップで通り抜けたOの文字以外の二つのOの文字と、真ん中が空いているDの文字もデンジャーゾーンになっているのだ。これで残りは一つだ。最後のデンジャーゾーンは、見つけるのが非常に難しい。ずばり、Hの文字と地面とのすき間である。スタジオ側から上昇しながら通り抜けるのは難しいので、速度を落として山側から慎重にコースを合わせてクリアしよう。看板を攻撃すると、表面の白い板がはがれるけれど、残念ながら看板の骨組みを壊すことはできない。

看板のDの文字の中を通り抜ける　Oの文字の中を抜けるよりも簡単そうに見えるが、難易度はそう変わらないだろう

看板のHの文字の下を、今まさにくぐろうとしているところ　このようにアプローチするのが、ほぼベストなコースとなる

ロッキー山脈のデンジャーゾーン

山岳地帯にさまざまなオブジェクトが置かれているロッキー山脈のマップ。ぱっと見ただけで、数多くのデンジャーゾーンが用意されていそうなのがよく分かる。ロッキー山脈のデンジャーゾーンの制覇を目指すのなら、ユリシーズ ブースとの決闘ミッション（ミッション名、空賊の決闘）で行うと良いだろう。ミッションを完了した後もパンドラ号へ戻らずに、デンジャーゾーンの探索を行うのだ。このミッションではオートジャイロを使うこととなるので、その特性を利用する。オートジャイロは速度を0近くまで落とした状態でも水平飛行ができる。速度を落として精密飛行を行えば、狭い空間でもバッチリ通過できるというわけである。それでは、空賊の決闘ミッションを例に、ロッキー山脈の13ヵ所のデンジャーゾーンを公開しよう。なお、ミッション“ブラック スワンを救え！”にだけ登場する、ブラックハットの基地の格納庫もデンジャーゾーンになっている。

POINT 1 POINT 2 岩穴と鉄橋

スタート直後、後ろにある四角い岩穴がデンジャーゾーンに指定されている。岩穴を通過したらそのまま直進して、クラウドナインの宿を目指す。クラウドナインの宿の手前にある鉄橋の下もデンジャーゾーンになっているのだ。

POINT 3 クラウドナインの宿

クラウドナインの宿の中を通り抜ける。入り口が大きいけれど、中に大きなオブジェクトがあるので、しっかりと速度を落とした状態で、オブジェクトのわきを通過したい。腕に自信がある人は、天井に空いている、窓のような所から抜け出してみてはどうだろう。

クラウドナインの宿を通り抜ける　建物の中に大きなオブジェクトがあるので、ぶつからないように注意したい

Information

開発元	：Zipper Interactive社
発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン
発売時期	：発売中

© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

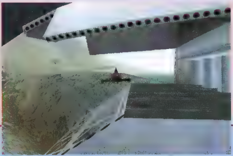
POINT 4 POINT 5 岩のアーチと鉄橋

続いてマッコイの食堂へ向かう。食堂となっている飛行船の残がい(?)の下に岩のアーチがあるので、そこをくぐってやろう。さらに、岩のアーチの隣にある、鉄橋の下もデンジャーゾーンになっている。全速力で楽にくぐれるはずだ。

POINT 6 POINT 7 マッコイの食堂

マッコイの食堂の前部(東側)を通過する。非常に狭いので、じゅうぶんに速度を落としてトライしよう。同じくマッコイの食堂の後部(西側)もデンジャーゾーンとなっている。通過する手順は前部と同じだが、難しいことに変わりはない。

マッコイの食堂の後部(西側)を通過しているところ　機体を傾ける必要はないが、狭いすき間なので、慎重にアプローチしよう



POINT 8 POINT 9 川沿いの岩のアーチ

マッコイの食堂から川沿いに南へと向かうと、川の左側に岩のアーチが見えてくる。一つ目のアーチを通過後、そのまま川沿いに進んで、二つ目のアーチ(左手にある)も通過する。三つ目以降のアーチはデンジャーゾーンになっていないので、Uターンして戻ろう。

POINT 10 POINT 11 POINT 12 スウィフト ジミーのバー

スウィフト ジミーのバーの建物の下を、線路に沿ってギリギリまで高度を下げて通過すると、デンジャーゾーンを2ヵ所クリアできる。次に、線路と並行してもう一つ、建物の下に空間があるので、そこを通過する。

POINT 13 シャングリラ ダンス ホール

最後はシャングリラ ダンス ホールを通り抜ける。アプローチが楽な谷側から進入すると、出口で急上昇しないと山にぶつかってしまう。それ以外は、マッコイの食堂を通過するのと同じである。

マンハッタンのデンジャーゾーン

マンハッタンのデンジャーゾーン探索の難易度は非常に高い。マンハッタンでのミッションは、すべて時間帯が夜なので、視界がほとんど無いのに加え、入り組んだビル街でマップが構成されているからである。さらに、デンジャーゾーンの数も多く、全部で14ヵ所もあるのだ。その代わりといってはなんだが、難易度の高いデンジャーゾーンは少ない。発見することさえできれば、どれも簡単にクリアすることができるだろう。

POINT 1 POINT 2 POINT 3 飛行船ドック

ミッション"証人を救え!"で、旅客飛行船アルカディア号が収まっている巨大な飛行船格納庫。ここを端から端まで東西方向に通り抜けることで、まずデンジャーゾーンを一つクリアできる。続いて、格納庫を横切るように、南北方向から格納庫に進入すると、入るときと出るときに、それぞれ一つずつデンジャーゾーンをクリアできる。

POINT 4 ビルの下部

ミッション"証人を救え!"で、ミッションをスタートしてすぐに目に入ってくる派手な照明のビル。このビルの下部は二股になっていて、その間がデンジャーゾーンになっている。

POINT 5 ビルの渡り廊下

マップ中央付近に、2本の渡り廊下でつながっている二つのビルがある。この渡り廊下の間がデンジャーゾーンだ。

2本の渡り廊下てつながっているヒル　この渡り廊下の間を抜けるのである　これたけの空間があれば、簡単に通過することができる

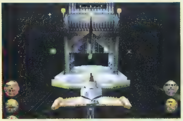
POINT 6 ブルックリン橋の下

マップのどこからでも、黄色く目立つ照明が見える橋。ハリウッドのデンジャーゾーンのように、橋に沿って通過するのではなく、下をくぐれば良いので簡単である。デンジャーゾーンには指定されていないが、腕に自信があれば、橋に沿って通り抜けてみよう。

POINT 7 POINT 8 POINT 9 POINT 10 建物の中

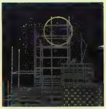
ミッション"ドックに消ゆ"や、"証人を救え!"で目にすることとなる警察署。この中を通り抜ける。このほかにも警察署と同じ形をした建物が三つ存在し、その中を通過することで撮影が行われる。これらの建物の見つけ方は簡単だ。ビルの最上部に並んだライトの点滅である。マンハッタンには無数の照明が闇にきらめいているが、縦に並んだライトが点滅しているのは、この建物と警察署のものだけだからだ。

警察署を含め、同じ形をした建物か四つ存在する　テンジャーソーンをクリアするためには、このように中を通過する



POINT 11 建設中ビルの骨組み

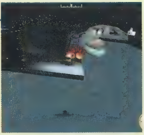
建設中のビルはいくつかあるが、そのうちデンジャーゾーンに指定されているのはマップ中央にある1ヵ所のみ。マンハッタンのデンジャーゾーンの中では、ここがいちばんの難関かもしれない。しかし、落ち着いてアプローチすれば、簡単にクリアできるだろう。



建設中のヒルの骨組み　テンジャーソーンに指定されているホイントを見つけるのか難しい　画像中に丸で示した場所かテンジャーソーンだ

POINT 12 POINT 13 港のクレーン

ミッション"ドックに消ゆ"で攻撃する、マップ南東にある港。この港に二つ設置されている、荷物積み下ろし用クレーンの台座の下をくぐる。クレーンの手前にある荷物は、あらかじめ破壊しておこう。



クレーンへのアプローチはこのような角度で行う　本文中にもあるように、手前のフロックは破壊しておこう

マンハッタンにはもう1ヵ所デンジャーゾーンが存在する　最後の1ヵ所は、読者自身の手で見つけてほしい　ここまでデンジャーゾーンをクリアしてきた人であれば、きっと見つけることができるはずだ。

終盤の難関ミッションを攻略 的確な戦術でクリアを目指せ

キャンペーンモード中盤以降の難関ミッションをいくつかピックアップして、その攻略方法を解説する。難易度の高いミッションでも、機体や武装の選択、攻め方を変えることで、かなり楽にクリアすることが可能になる。

空賊の決闘

登場する敵の機種：ブリガンド、ホップライト　ロッキー山脈

このミッションではまず、4ヵ所あるチェックポイントのどこかに居る、ブラックハットのリーダー、ユリシーズ ブースを見つけなくてはならない。ブースがどこに居るのかは、毎回ランダムに決定される。ブースが居ないチェックポイントを通過したときには、ブリガンドが2機襲いかかってきて、ブースを発見したときは、ブリガンド2機に加えてブースが乗ったホップライトが出てくる。

このミッションでプレイヤーが使うことになるホップライトという機体は、速度が遅い上、攻撃力、耐久力が低く、運動性能だけは抜群に良いという、くせのある機体である。ホップライトとは反対に、ブリガンドは攻撃力、防御力が高く、運動性能は悪い機体だ。ホップライトは簡単にブリガンドの後ろを取ることができるが、その間にほかのブリガンドからの攻撃をまともに食らってしまうと、耐久力が低いのであっという間に撃墜されてしまう。ちょっとしたミスでホップライトは致命傷を受けてしまうので、クリアだけを目指すのなら、運良く最初のチェックポイントでブースを発見できるまでミッションをやり直すのが良い。ブースを発見すると、まずブリガンドが2機来襲した後に、少し遅れてブースの乗ったホップライトが出てくる。ホップライトが現れたら、それを優先的に攻撃しよう。ほおっておくと、ブリガンドと闘っている間に穴だらけにされてしまうのだ。ブースからの無線を聞いたら、Eキーを何回か押して、すぐにブースをロックしよう。その後も、ブリガンドが何機か出現するが、これは救援に来るスワンと一緒に撃退すればOKだ。ブリガンドと戦う時のポイントは、なるべく接近を避けることと、同じブリガンドを長時間追尾しないことに尽きる。近寄り過ぎると、強力な機尾砲塔でぼろぼろにされてしまい、また、同じ敵機を長時間追い掛けていると、ほかの敵機に撃墜されてしまう。2～3秒射撃したらすぐにターゲットを変更して、攻撃を食らわないようにしたい。

ブリガンドに接近し過ぎると、機尾砲塔からの攻撃を食らいやすくなる。耐久力の低いホップライトにとっては、機尾砲塔も大きな脅威となる。最低でもこれ以上の距離はキープしておきたい

ブラック スワンを救え！

登場する敵の機種：ウォーホーク、ブリガンド、ホップライト　ロッキー山脈

特に強力な敵が登場するわけではないが、壊してはいけないポイントがいくつか存在するミッション。誤って破壊してしまい、ミッションに失敗してしまう人も多いのではないだろうか。攻略のポイントは、建物を攻撃するときにはむやみにロケット弾を使わないことだ。特に、高射砲が配置されている場所が厄介で、壊してはならない格納庫の支柱の近くにある。効果範囲が広い高射ロケットなどで高射砲を攻撃してしまうと、格納庫の支柱も一緒に壊れてしまうのだ。機銃を使って、しっかりと狙いを定めて射撃するようにしたい。高射砲を破壊して、途中から出てくるホップライトやウォーホークも撃墜したら、格納庫に侵入してスワンを救い出す。そして、救出後に現れるブリガンドを落とせば、ミッション完了も同然である。途中、武装トラックが出てきたと警告されるが、無視しておいてOK。武装トラックは、最後に基地と一緒に吹き飛ばしてしまおう。スワンを救出した後は、機体がウォーホークになるため運動性能が格段に落ちる。機体がウォーホークに変わる前に、ホップライトを必ず始末しておかないと、簡単に後ろを取られてしまうので注意したい。

武装トラックが出てきたからといって、あわててこれを潰そうとすると、流れ弾が倉庫を破壊してしまうことがある。そうなると、倉庫に置いてある対空ミサイルに引火して、ミッション失敗となってしまうので注意したい

大脱走

登場する敵の機種 ヘルハウンド

マンハッタン

キャンペーン終盤のこのミッションでは、ニューヨークから逃げ出そうとしている飛行船3機を、飛行船のエンジンを破壊することで止めなくてはならない。敵の種類が飛行船でも戦闘機でも、ある程度高い能力を発揮できる汎用戦闘機を使ってミッションに挑みたくなるものだが、あえて重戦闘機であるウォーホークを選択してみよう。もちろん、すべてのハードポイントには高射ロケットを搭載する。飛行船のエンジンを破壊するのには、高射ロケットが最適だ。高射ロケットは効果範囲が広いので、一度に複数のエンジンを破壊することが可能である。高射ロケットは各ハードポイントに四つずつ搭載できるので、八つのハードポイントを持つウォーホークは、合計32本もの高射ロケットを使うことができる。的確に発射していけば、高射ロケットはむしろ余るぐらいだろう。敵の戦闘機も出てくるけれど、それほど数が多くない上に、ヘルハウンドという、あまり運動性能の良くない機体しか登場しない。味方機の支援を受けられるので、ウォーホークでも問題なく対処できるだろう。ウォーホークは動きが鈍いので、地上の建造物や飛行船に衝突しないように注意したい。軽戦闘機を使っているときのように、ぶつかる直前で回避しても、ウォーホークだと間に合わないのだ。

ウォーホークで敵飛行船のエンジンを破壊しているところ　32発も高射ロケットを搭載できるので、とにかく撃ちまくれる

ニトロ ブースターを導入して、ライバルに旋回率で差をつけろ

空中戦で勝利を収めるための戦術として、これまでにロケット弾の活用方法などを取り上げた。今月は、相手よりも大きな円を描きながらも、より速く旋回するためのテクニックと、ひと味違った空中戦を楽しむための知識を紹介しよう。

マルチプレイで腕の立つプレイヤーと戦うときや、シングルプレイでエース級の技量のAI機と空中戦をするときに困ってしまうのが、いつまでたっても決着の付かない旋回戦に陥ってしまうことだろう。お互い機体の性能を100%近くまで出し切って旋回戦をすると、そう簡単には差がつかない。多人数マルチプレイで、全員が別プレイヤーを追いかけて、大空に巨大な円ができてしまうこともある。こんな混とんとしたシチュエーションに遭遇してしまったとき、ニトロ ブースターを搭載した機体に乗っているのなら、迷うことなくその始動スイッチ(Nキー)に手を伸ばそう。ニトロ ブースターを使うと、一時的だがものすごい速度が出るわけだが、それをその場から離脱するために使うのではなく、旋回戦で優位に立つために使うのである。以下、なぜニトロ ブースターを使うと旋回戦で有利になるのかを解説しよう。

一般に、旋回戦の勝敗を決定する要素は、旋回半径と思われがちである。確かに、相手よりも小さな半径で旋回することは、旋回戦で勝つための重要なポイントだ。しかし、旋回の半径が大きくても、旋回率が高ければ、結果として単位時間当たりの旋回角度は大きいものとなる。

ニトロ ブースターを使うと、速度が一気に上昇して、その分旋回のコースは膨らむことになる。旋回の半径が大きくなるので、一見不利になったように見えるが、単位時間当たりの旋回角度は、遅い速度で小回りをしているライバルたちよりも、はるかに大きな値をマークできるというわけなのである。こう着した旋回戦になってしまったら、スティックを引き続けながらニトロ ブースターを始動させよう。一瞬相手を追い越しそうになるが、それまでは背中しか見えなかった敵機に対して、ぐんぐん回り込んで完全に後ろを取ることができるはずだ。MSN Gaming Zoneの対戦で、ニトロ ブースターの使用を禁止されたことは無いので、対戦時には必ずニトロ ブースターを搭載して、有効に使える場面が来たら、タイミング良く始動させられるように準備しておきたいものである。もちろん、もともと旋回性能の高い、ブラッドホークやピースメーカー、フューリー、デバステイタといった機体を使うのは大前提である。

2機の戦闘機AとBが旋回戦をしていて、機体Aが半径r、速度V_A、機体Bは半径1.5r、速度V_Bで旋回しているとしよう。このとき、一周するのにかかる距離は、機体Aは$2\pi r$、機体Bは$3\pi r$となる。外側を回る機体Bが機体Aよりも優位に立つためには、機体Aが一周するのにかかる時間$2\pi r/V_A$よりも、機体Bが一周するのにかかる時間$3\pi r/V_B$の方が小さくなくてはならない。つまり、機体Bが機体Aの1.5倍以上の速度で旋回すれば良いことになる。機体Aのようにきつい旋回をするよりも、機体Bのように緩い旋回をする方が速度の低下が少なくて済む。そして、ニトロ ブースターを使うことによって、敵機より大きな半径の旋回でも、より速く回ることが可能になるのだ

ニトロ ブースターの有効な時間は約10秒 一度ニトロ ブースターを使用すると、内側の短い針か赤領域まで振り切って、再び元の場所に戻るまではニトロ ブースターを再使用することができない仕組みになっている

強力な機尾砲塔を搭載して ひと味違った空中戦に挑戦

ケストレル、バルモラル、ファイアーブランド、ブリガンド、ヘルハウンドといった大型の機体は、自機の後方にいる敵機に攻撃可能な機尾砲塔を搭載することができる。お互い速い速度で飛び回っているときには、機尾砲塔が威力を発揮する機会は少ない。しかし、接近した状態で、速度を落として旋回戦をするような場面では、機尾砲塔の能力をじゅうぶんに生かすことができる。大口径機銃2連装の強力な機尾砲塔を搭載して、機尾砲塔による攻撃だけでシングルプレイのエース級のAI機を撃墜することもできた。機尾砲塔が威力を発揮する範囲を熟知して、敵をそこへ誘い込むのだ。そのとき、こちらが撃たれないギリギリの位置関係をうまく保つことが重要である。なかなか難しいが、うまく使いこなせば強力な武器となる。ぜひ一度試してみてほしい。

物語の最大の難所である第4章後半 地下に造られた巨大迷宮のなぞを徹底攻略

先月号からスタートした「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」のスピード攻略。第4章は、章の中でもなぞ解きの難易度がいちばん高く、解けなかったなぞがある人も数多くいることだろう。そこで、今回は物語の中盤となる第4章の後半を取り上げ、難問を中心に解説していく。見知らぬ遠い場所に出向き、強大な敵に立ち向かわなければならない主人公たちを、いち早くゴールに導くための情報をお伝えしよう。

ネタバレ注意！ 地下迷宮のなぞに迫る

今回は、第4章後半の濃密攻略を掲載する。アメリカのプレイヤーでさえ、お手上げ状態の難問が多い第4章。そのあまりの難しさに、高レベルのプレイヤーでも思わず悲鳴を上げたくなることだろう。そんな難問の中でも、特に難しいといわれる“なぞなぞ”をピックアップして解説していく。

主人公の“神の力”を狙う魔法使いIrenicusと、その妹Bodhiの手の込んだ策略にまんまとはまった主人公のパーティーは“Spellhold”の地下に作られた迷宮に閉じ込められてしまった。群がる敵をなぎ倒し、強力な“わな”を解除して(中には絶対解除できないものもある。そういうわなは敵をおびき寄せてはめてやろう)、難易度の高いなぞなぞまで解かなければならない。この迷宮では貴重なアイテムを多数入手することができるが、なぞなぞに正解すればさらに良いアイテムを得られる。その長くて読むのも嫌になってしまうなぞなぞの全文和訳と解答を、ネタバレ全開で公開しよう。

なぞなぞ1 石像が求めるアイテムを探せ

なぞなぞが次々と出題される　英語が苦手でも答えるのか簡単なものから、たとえ英語を熟知していても「こんなの知るか！」と言うものまで、多彩である。経験値はそれほど得ることができないが、ぜひ、アイテム狙いでチャレンジしていただきたい

地下迷宮の南(マップの左端)に小さな部屋がある。部屋の中央には宝箱が置いてあり、11個のアイテムが入っている。部屋の壁には手にお椀を持った11体の石像が並んで立っており、それぞれの石像をクリックするとなぞなぞが表示される。宝箱から取り出した11個のアイテムから、なぞなぞの答えを示すアイテムを、それぞれの石像の持つお椀に正しく入れていくのだ。すべてを正しく納められれば、経験値20000EXPを獲得でき、中央の宝箱にアイテムが現れる。実は、それほどすごいアイテムではないのだが、達成感はじゅうぶん得られるだろう。“Sun Medallion”と“Sundial”の入れ違いには注意してほしい。

	日本語訳	答えのアイテム
1	私は夜に現れて、決して捕えられることがない。私は昼に姿を消して、決して盗まれることはない	Star Medallion (星のメダリオン)
2	始まりもなく、終わりもない。私は世界のサイクルを表す者	Golden Circlet (金のサークレット＝輪廻の輪)
3	僕らは2人兄弟、重い荷物を背負っている。毎日毎日押しつぶされて、おまけにいつでもパンパンさ。休むときだけ空になる	Worn Out Boots (履き古したブーツ)
4	この中だったらおいらを飲める。でも、おいらがもっとあったらあんたを飲み込める	Jar of Water (つぼの中の水)
5	私は山がそびえるのを見た。私は帝国Netherilが滅ぶのを見た。あなたはいつか死ぬだろう、それでも私は歩み続ける	Sundial (日時計)
6	ダンジョンにいる者にとって、私は喜び。私に強くにらみつけられる者にとっては、私は地獄も同然	Sun Medallion (太陽のメダリオン)
7	私はあなたの命を救うこともあるが、私によってあなたが死ぬこともある。私は議論や口論を、言葉を使わず終わらせる者	Sword Medallion (剣のメダリオン)
8	俺の名前を当ててみな、そしたら俺を打ち負かせる	The Gagged Man (ふざけた男の像)
9	私は言葉を使わず、いつでも真実を告げるもの。ごらん、真実を見てごらん	Mirror (手鏡)
10	私は頭が二つある、けれど体は一つきり。私は真っすぐ立つほど、早く走ることができる	Hourglass (砂時計)
11	私を倒せるものか、やっても無駄だ。私が勝つとき、お前の苦悩も終わるのだ	Grinning Skull (笑う骸骨＝死)

Information

開発元	：BioWare社
発売元	：株式会社セガ
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354
価格	：7,800円
発売時期	：発売中

© 1998-2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate,Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo,Advanced Dungons & Dragons, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Cost, Ins. and are used by Intreplay under license. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are propety of their respective owners.

なぞなぞ2 しゃべる石像となぞなぞ対決

すべてのなぞなぞに正しく答えることができれば、多くの経験値とそれなりのアイテム、そして大きな満足感が手に入るだろう

地下迷宮の北西(マップの右端)には大きい部屋がある。この部屋では、壁にびっしりと石造りの巨大な顔が埋め込まれており、顔をクリックすると、「私の口に手を入れろ」というメッセージが出る。もう一度クリックすると、中央の"Statue of Riddles"という石像のある空間に送られてなぞなぞが始まる。このなぞなぞは全部で12問用意されていて、正解すればいったん中央の空間から出され、ほかの石像の出すなぞなぞにチャレンジしていくことになる。解答を間違えると、罰として炎によるダメージを受けてしまう。

中央の空間に送られるのは1名だけである。そこで、解答役に"Protection from Fire"の魔法をかけておけば、答えを間違えても大ダメージを受けずに済むだろう。すべてのなぞなぞに正解すると"Ring of Regeneration"が手に入る。これは、1ラウンド(6秒)ごとに体力を1ポイント回復してくれるアイテムだ。このなぞなぞで得られる経験値はごくわずかだが、Ring of Regenerationはなかなか役に立つアイテムなので、ぜひ入手してもらいたい。なお、このなぞなぞは間違っても何度でも挑戦することができる。

	日本語訳	答えのアイテム
1	呼ばれもしないのに現れる夜の証人。船乗りの導き手、詩人の涙。盗っ人に盗まれるわけでもないのに、昼には消える	Stars(星)
2	大きければ大きいほど、見えづらい物。私に取り巻かれたときには、あなたは目を凝らして物を見る	Darkness(やみ)
3	私の命は1時間程度、時間をかけてすり減らしていく。小さいときは素早く、大きく太っているときはいちばんのろま。風は、私のもたらす恵みをかき消してしまう	A candle(ろうそく)
4	私を作った人には要らない物で、買った本人も自分に使うことはない。それが必要な人だって、いつ使うかは分かっちゃいない	A coffin(かんおけ)
5	輝きながら魂の舞を踊り、やみ夜以外のすべてを消す。食料を与えれば長生きするが、水を与えたら死んでしまうだろう	Fire(炎)
6	私はその原料よりは軽く、見えているよりは大きい。私は船乗りの天敵、海の中のきば。名前を当ててごらん	Ice(氷)
7	あなたの後を追ったり前に出たり。それも、あなたが通るときだけ。あなたが黒ずくめの服を着たって、彼らの方がまだ黒い。光が出ると、さっと逃げるくせに、太陽なしではいられない	Shadows(影)
8	私の体は穴だらけ。後ろから前に、上から下から中心まで。中身はほとんど空なのに、水を含んでいられます	A sponge(スポンジ)
9	私はあなたが生まれたときから、生きている限り自由な身。私は重さがないのも同然だけど、あなたがためこんだ時には、とても大きい	Breath(息)
10	生きているけど息はしない。体は死んでいるように冷たい。のどが渇いているわけじゃないのに、いつも水を飲んでいて、体はよろいで覆われているけど、がしゃがしゃ音を立てることはない	Fish(魚)
11	持っている物の中で、最も守るのが難しい物。持てば、だれかと分け合いたくなる。分け合ってしまえば、失ってしまう物	A secret(秘密)
12	中はすっかりやみなのに、色はまったくありゃしない。重さもないし、中には物も入れられない。でも、入れ物の中にある場合は、ずいぶん明るかろう	A hole(穴)

ほかのなぞ解きと迷宮の脱出方法

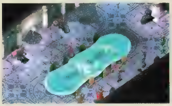
地下迷宮にはほかにも多彩なわなが仕掛けられているが、ここまで来ることができたプレイヤーなら、問題なくこなせる範囲だ。ヒントを一つだけ挙げておく。Vampireにとどめを刺すための"Wooden Stake"(木の杭)を持っていない場合には"Kobold"というモンスターが持っているので奪い取ろう。Bodhiが地下迷宮の出口で待ち構えているが、ここではまだ戦わない。彼女は主人公に秘められた"新たな力"に驚いて、ひとまず逃げを決め込むのだ。この衝撃のイベントは自分の目で確かめてみよう。

やっとのことで地下迷宮から脱出しても、第4章はまだまだ終わらない。この後、主人公の心を試すなぞの存在"Apparition"が登場し、さまざまな質問を投げ掛けてくる。彼はあなたの賢明さを試そうとしているのだ。Apparitionには質問を受けると伝え、その次の問いに「A splinter?」と答えること。そのときの答えによって、進むステージが大きく変わるので間違えないように注意しよう。正しく答えることができれば、褒美に"Cloak of Reflection"というマントが手に入る場所に送られる。このマントは、Lightning系の攻撃呪文をはじき返す能力を持っており、対Lich戦、Mage戦に相当の威力を発揮するのだ。誤った答えをしたり、Apparitionの問いに答えることを拒否したりすると、強敵を差し向けてくる上、アイテムももらえない。最後に、Apparitionが主人公へ裁定を下す。じゅうぶんに賢明であると認められれば、「進んでよろしい」との声と共に51250EXPが得られる。認めてもらえない場合は"Mind Flayer"に変身して主人公パーティーに襲い掛かってくる。

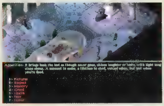
やっとの思いでBodhiから逃れたパーティーに、新たな障害となって立ちふさがるApparition。敵ではないようだが、数々の質問でパーティーをほんろうしてくる

この質問の答えには、上から6番目の「A splinter?」を選ぼう。ここで選択を間違ってしまうと、Cloak of Reflectionを入手できなくなる

Apparitionの質問を無事にクリアすることができれば、やることはただ一つ。今まで自分たちに、散々ひどい仕打ちをしてきたIrenicusに報復するのだ。とはいっても、たった数人の主人公パーティーに勝ち目はない。まず、Spellholdの獄舎にとらわれていた者たちを説得して味方に付けよう。話がまとまったところでIrenicusに突撃。前衛を盾にして、Irenicusが自分にかけている防御呪文を無効にしつつ、体力を削っていこう。Irenicusはほぼ間違いなく"Mislead"の魔法を唱え、分身を作り出す。本体を見失わないように注意すること。なお、獄舎にとらわれていた味方から犠牲が出てしまうだろうが、あきらめも肝心だ。仲間と共にベストを尽くそう。



この部屋に来ることができたら正解だ。テーブルからCloak of Reflectionをありがたく頂こう。その後、いすに座っている4人のApparitionの問いに答える。ここではNothing、A river、Fear、Memoryの順に答えれば良い



最後のApparitionの質問(答えはMemory)に間違うと、さらに別の場所に送られる場合があり、新たな質問をされることとなる。この質問の答えは、順にMithril、Ruby、Emerald、Sandalwood、Jade、Onyxだ

次号予告

次号では、いよいよ物語の終盤となる、5~7章のスピード攻略をお届けする。メインイベントを中心に解説していく予定なので、お楽しみに。

7人の部下を率いて太平洋線戦を戦い抜け

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

飛行機の動作の細かいところまでしっかりと再現されていて、開発者のこだわりが随所から感じられる「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」。戦闘機部隊を率いて過酷な太平洋戦線に挑むキャンペーンモードは、とてもやりがいのあるものとなっている。ここでは、キャンペーンモードの構成といった知識から、部隊全体で効果的に戦うためのテクニックを紹介する。

1941～1944年のミッションに挑むキャンペーンモードの構成を紹介

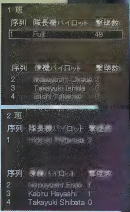
ヒストリカルミッションの前には、気分を盛り上げるだけでなく、戦争全体の流れを教えてくれるムービーが挿入される

各ミッションの前後の年代や状況がつながっていて、ストーリーに沿って戦いを進めていくことができるモードを一般にキャンペーンモードという。ゲームによってキャンペーンモードのシステムもさまざまだが、「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)の場合は、実際に行われた戦闘を再現したミッション(以下、ヒストリカルミッション)と、各ヒストリカルミッションの間に挿入される、史実に近い状況での架空のミッションによってキャンペーンが構成されている。ヒストリカルミッションが登場する順番は毎回同じで、キャンペーンの始めから終わりまでプレイすると、10個のヒストリカルミッションをプレイすることができる。それに対して架空のミッションは、プレイヤーの戦果に応じてある程度構成が変化する。すべてのミッションをクリアするまでには、何度も繰り返しキャンペーンを楽しむことができるだろう。

プレイヤーは7人の部下を従える飛行隊の隊長となってキャンペーンに挑むことになる。ミッションによっては大規模な乱戦になることもあるので、僚機に適切な指示を出して、部隊全体で効果的に戦っていかないと、自分も僚機もあっという間に撃墜されてしまうことになる。僚機は経験を重ねることで腕を上げていくが、戦死してしまうと技量の低い新米パイロットが補充されてくる。CFS2のキャンペーンでは、僚機の能力を生かして、僚機を失わないように戦うことが非常に重要である。

なお、キャンペーンは日本側かアメリカ側のどちらでもプレイすることができるが、史実どおり、戦争に負けた日本側は、キャンペーン後半はかなり苦しい戦いになる。アメリカ側の方が難易度が低めに設定されているので、初心者はまずアメリカ側でプレイすることをお勧めしたい。

日本	アメリカ
四つのヒストリカルミッションの中から一つがランダムで選ばれる 1942年 1月22日 ラバウル攻略準備 1941年12月21日 最後の起床ラッパ 1942年 3月10日 ポート モレスビーへの特別便 1942年 3月13日 ブカでの英国軍への攻撃	四つのヒストリカルミッションの中から一つがランダムで選ばれる 1942年 2月20日 一式陸上攻撃機と第11任務部隊 1942年12月 8日 ウェーク島での交戦 1942年 2月 1日 マーシャル諸島での活躍 1942年 2月 1日 マキン環礁での撃墜
二つの架空のミッション	
1942年5月8日 珊瑚海での衝突	1942年5月8日 珊瑚海の衝突
二つの架空のミッション	
1942年6月4日 ミッドウェイ島空襲	1942年6月4日 ミッドウェイでの空母攻撃
二つの架空のミッション	
1942年8月7日 ガダルカナル沖での空母迎撃	1942年8月7日 ガダルカナル沖の艦隊防衛
二つの架空のミッション	
1942年8月24日 第2次ソロモン海戦	1942年8月24日 ソロモン諸島東部の戦い
二つの架空のミッション	
1942年10月26日 サンタ クルーズ諸島での空母狩り	1942年10月26日 サンタ クルーズの空母探索
二つの架空のミッション	
1943年2月1日 ソロモン諸島での輸送船団攻撃	1943年2月1日 ソロモン諸島中央部での輸送船団攻撃
二つの架空のミッション	
1943年11月24日 ギルバート諸島での艦隊攻撃	1943年11月18日 タラワでの攻勢
二つの架空のミッション	
1944年1月29日 マーシャル諸島での進攻艦隊への攻撃	1944年1月29日 マーシャル諸島での大攻勢
二つの架空のミッション	
1944年6月19日 サイパン沖での対艦攻撃	1944年6月19日 フィリピン海での乱戦
二つの架空のミッション	
キャンペーン終了	



プレイヤーは必ず第1班の隊長となるが、そのほかの部隊員の編成は自由に行うことができる。これまでの作戦で各パイロットが上げた戦果も表示されているので、それを参考に適切な編成をしたい

Information	
開発元	マイクロソフト
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	オープン
発売時期	発売中

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

やるべきことを知ることがミッションクリアの第一歩

各ミッションで好成績を収めるためには、飛行前のブリーフィングで、ミッションの内容をよく理解しておくことが重要だ。CFS2では、"戦況要約"と表現されていて、ミッションの大まかな内容が説明されている。戦況要約の詳細情報ボタンを押すことで、さらに詳しい説明が表示されるので、ここから読み始めることをお勧めする。特に、詳細情報の"ミッションの目的"には、"敵機を3機撃墜せよ"といった具体的なミッションの成功基準が記されているので、必ず目を通しておきたい。なお、ミッション中でもMキーを押すことで戦況要約を見ることができる。

偵察写真

地上の施設を攻撃するミッションなどでは、目標の偵察写真を見ることができる場合もある。各施設の位置が詳しく載っているので、よく見ておこう。特に、対空砲は空から見つけにくい。ここで配置を覚えておけば、かなり戦闘が楽になるはずだ。

航空機

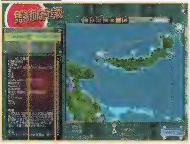
プレイヤーの乗る航空機と、使用する武装を選ぶことができる。日本側のミッションなのに、アメリカの戦闘機に乗るといったこともできてしまうので、史実に沿った作戦の雰囲気を楽しみたいのであれば、機体は変更しない方が良いだろう。使用する機種の選択以外にも、武装や搭載する燃料の量を調整できるが、基本的にミッションの初期設定の装備でクリアできるようになっているので、特に変更する必要は無い。

ブリーフィングの構成

戦況要約

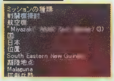
航空機

詳細情報



偵察写真

戦況要約



ミッションの目的

ミッションの進め方を流れに沿って解説

STEP 1 離陸／発艦

キャンペーンでは、飛行場の滑走路上または空母の甲板上で待機している状態からミッションがスタートする。ミッション開始時にはエンジンが動いていないので、まずはEキーを押してエンジンを始動させよう。離陸後、進むべき方向はタクティカル ディスプレイ上に線で表示される。また、無線でも知らせてくれるので、機首を次のウェイポイントに向けよう。

空母から発艦するミッションもかなりある　速度に余裕が無い発艦直後の状態のときには、乱暴な操作をするとすぐに失速、墜落してしまうので注意しよう

STEP 2 巡航

ほとんどのミッションは、離陸してから目標地点まで、かなり長い距離を巡航することになる。長時間巡航するのが面倒な場合は、ワープ機能(Xキー)を使って一気に目的地まで移動することができる。ワープ機能を使わずに、自力で目的地まで飛行する場合は、タクティカル ディスプレイと無線から得られる情報を頼りに巡航しよう。このとき速度の出し過ぎに気を付けたい。味方の爆撃機などと共同作戦を行うときは、自機の速度をその編隊の速度に合わせるようにしよう。

また、長時間巡航するときには、エレベータートリムを活用すると便利だ。Num Lockオフの状態で、テンキーの7でエレベータートリムダウン、テンキーの1でエレベータートリムアップとなる。機首の上下の動きをエレベータートリムで調整することで、スティックから手を離した状態でも水平飛行を続けることが可能になる。ただし、トリムをセットした後に速度が変化すると、進む方向が変わってしまうので、巡航速度に合わせてからトリムを調整しよう。

進むべき方向はタクティカル ディスプレイ上に表示される。青色の線が、12時方向(真上)に伸びるように機首を向けよう

STEP 3 戦闘

キャンペーンでは特に、戦場全体の流れを把握しながら戦わなければならない。いったんドッグファイトに入ってしまうと、特定の敵機に固執してしまいがちなので注意したい。ドッグファイトに夢中になっている間に、味方爆撃機の護衛や敵施設の破壊などの、そのミッションの最重要任務を忘れてしまうことが多い。冷静に全体の状況を把握し続けることが最も重要である。そのためにも、単独で行動しようとせずに、僚機をうまく使おう。

僚機に出せる命令の種類

攻撃(Aキー)

選択したターゲットを攻撃するように、僚機2機に命令を出す。3秒以内にAキーを2回押すと、編隊全機で特定の目標を攻撃する。プレイヤーと僚機で同じ敵機を追尾する場合は、味方同士で空中衝突しないように気を付けよう。また、プレイヤーの背後に回り込みそうな敵機を見つけたら、それを僚機に攻撃させることで、自分が狙われる前に追い払うこともできる。

応援要請(Hキー)

周囲にいる僚機に、自機の支援を要請する。とはいっても、戦闘でごったがえしているときは、あまり効果が無い。使う機会は少ないだろう。

再集結(Fキー)

僚機全機を編隊に戻す。戦闘が一段落ついて体勢を立て直すときや、帰還するときに使う。

散開(Eキー)

最大8段階まで編隊を広げることができる。これをしないで密集した状態で戦闘に入ると、急旋回したときに、味方に衝突する危険性がある。戦闘に入る前には、必ず指示しておこう。

僚機とうまく連携して戦闘を進めれば、ミッションをクリアするのもぐっと楽になる　同一目標を2機以上の味方機で追う場合は、味方機との空中衝突にじゅうぶん注意したい

STEP 4 帰還、着陸／着艦

戦闘が終わると、タクティカル ディスプレイに航路が表示されるようになって、戦闘中は無効になっていたXキーによるワープも有効になる。ただし、敵機が近くにいる状態では、そのミッションの任務を達成した後でも、ワープして帰還することはできない。任務を達成した後や、弾切れやダメージでそれ以上戦闘を続けることができないような状態であれば、敵機の居る方向と逆の方向に移動して、ある程度敵機から離れればワープが有効になる。帰還して着陸するまではミッション成功とみなされないので、最後まで気を抜かずに慎重にプレイする必要がある。

基地に帰還してはじめてミッションクリアとなる　最後まで気を抜かずに操縦しよう

ライバルをぶっちぎれ！ 過激なレースを勝ち抜くための車選び

MIDTOWN MADNESS 2

「Midtown Madness 2」にはスポーツカーをはじめとして、パトカーや消防車、さらには2階建てバスまでもが登場し、実に個性的で多彩な走りを楽しむことができる。各ゲームモードで勝利を目指すのであれば、当然これらの車の特長を知り、それを最大限に生かす走りをする必要があるのだ。この記事を参考に最適な車選びを行い、シビアなトップ争いを勝ち抜いてほしい。

この車を選択せよ！ シティードライブ編

サンフランシスコとロンドンの町を自由に眺めて回れる「Midtown Madness 2」(以下、MM2)の"シティードライブ"モード。ほかのモードとは違って、このシティードライブでは特に制限時間もなければ、ライバルもいない。そのため、実際にはどの車に乗っても構わないのだが、せっかく丁寧に再現された街並みを楽しむのだから、まずは車選びからこだわってみたい。

そんな理由から、ここでお薦めするのは、サンフランシスコならキャデラック エルドラド、ロンドンなら2階建てバスだ。それぞれの町の雰囲気にぴったりのこれらの車を選んで、周囲の交通の流れに合わせながらのんびりとクルージングしよう。特に、2階建てバスは、ロンドンの街並みとマッチすること間違いなし。

ロンドンの古風な景観に溶け込んでしまうような、赤い2階建てバス。重心が高いので、コーナリングは苦手だ。ゆっくり走ることを心掛けよう

2階建てバス

2階建てバスの巨大なボディーは、一般車にぶつかってもびくともしない頑丈さを誇っている。その一方で、このバスは小回りが利かないという運転の難しさも兼ね備えている。大通りを使って観光スポットを見て回るのには適しているが、入り組んだ路地に入り込んでいくつもりなら、ミニクーパーのような小型車の方が走りやすい。

最高出力	★★☆☆☆
最高速度	★☆☆☆☆
耐久性	★★★★☆
重量	★★★★★

キャデラック エルドラド

全体的にバランスのとれたこの車は、のんびりとしたクルージングに適している。特に、坂道の多いサンフランシスコでは、激しい起伏に影響を受けにくい車体の安定性も重要である。キャデラック エルドラドはこの条件を満たしている上、じゅうぶんなスピードとスマートな見た目を併せ持っているのだ。

最高出力	★★★★☆
最高速度	★★★☆☆
耐久性	★★★☆☆
重量	★★★★☆

この車を選択せよ！ タイムトライアル編

この"タイムトライアル"モードでは、直接順位を競うライバルは存在しない。ここでの目的は、制限時間内にすべてのチェックポイントを通過して、ゴールを目指すことだ。設定されたタイムにあまり余裕がないので、選択した車の最高速度が重要なポイントになることは言うまでもない。しかし、周囲を一般の車がたくさん走っていることを考えると、耐久性についても多少は考えに入れておくべきである。

比較的直線が多く、見通しのいいコースが舞台なら、パノズ ロードスターのようなスピードの出せるスポーツカーがお薦めである。しかし、入り組んだ複雑なコースであれば、そのスピードを生かす前に一般車や壁に激突してしまうだろう。そんな場合には、コースの内容に合わせて、マスタングGTのようなバランスのとれた車を選択したい。

ゴールデンゲートブリッジを突っ走れ！ 長い直線が設定されたコースなら、パノズ ロードスターの実力をじゅうぶんに引き出すことができる

パノズ ロードスター

パノズ ロードスターのたたき出す最高速度は、MM2に登場するスポーツカーの中でもトップクラスだ。安定して高速走行している間は敵なしだが、その軽量さゆえに、一般車や障害物に軽く触れただけで簡単にバランスを崩してしまうのが難点だ。上級者向きの車といえるだろう。

最高出力	★★★★☆
最高速度	★★★★★
耐久性	★☆☆☆☆
重量	★☆☆☆☆

マスタングGT

スピード、パワー、耐久性において、高いレベルでバランスのとれた車がマスタングGTだ。快調に飛ばしているときに邪魔をしてくる、あの憎らしいパトカーとほぼ同じ性能を誇っている。パノズ ロードスターとは違い、多少の起伏やほかの車との接触をものともしない、タフな車だ。

最高出力	★★★☆☆
最高速度	★★★★☆
耐久性	★★★☆☆
重量	★★★☆☆

Information

開発元	：Angel Studios社
発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン
発売時期	：発売中

©1999-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

この車を選択せよ! チェックポイント編

一般車が走り回る公道を使い、設置されているゲートをすべて通過すれば良いというのがこの"チェックポイント"モード。ここでいちばんの問題となるのは、一般車や街路樹などの障害物が非常に多いということだ。また、ゲートの通過順は決められていないため、わき道を使った意外なショートカットが可能になっていることにも注意してほしい。

そこでお薦めしたいのが、ビートルシリーズ。たくさんのバリエーションが用意されているので、レースの種類によって使い分けられるし、小回りの利く小さなボディーはパトカーのしつこい追跡をかわす際に役立つだろう。チェックポイントではスピードも重要だが、コントロールしやすく、多少は耐久力がある車を選んだ方が良いだろう。

チェックポイントのレースの一つ、Golden Hourでは、オフロード仕様のVWビートル デューンが大活躍。雨が降って滑りやすくなった路面を、ものともせずに進んでくれる

VWビートルRSi

VWビートルRSiは、コンパクトなボディーを存分に生かして容易に向きを変えることができるので、狭い路地でのコーナリングも楽々こなすことができる。つまり、市街地でのレースに最適な特徴を備えているということだ。コミカルな見た目に似合わず、高速走行も得意としているので、乗りこなすためにはそこそこの腕前が必要である。

最高出力	★★★☆☆
最高速度	★★★★☆
耐久性	★★☆☆☆
重量	★★☆☆☆

VWビートル デューン

VWビートルRSiに比べると最高出力は多少劣るものの、高いコーナリング性能はそのまま生かされている。さらに、走行安定性が若干高まっているので、悪路や悪天候でのレースなら、このVWビートル デューンを選択すべきである。

最高出力	★★☆☆☆
最高速度	★★★★☆
耐久性	★★☆☆☆
重量	★★★☆☆

この車を選択せよ! サーキット編

決められたコースを周回するこの"サーキット"モードで最も重要視されるのは、スピードである。そして、次に大事なのがコーナリング性能だ。都合の良いことに、サーキットにおけるコースは、整った舗装路がほとんどを占めている。つまり、ガードレールやライバルの車にさえぶつからなければ、ボディーの耐久性を考えに入れなくても済んでしまう。

となると、お薦めはやはり、スポーツカータイプの中でも乗りこなすことが難しい、大排気量を誇るタイプの車になる。もちろん、大きなボディーの車は小回りが利かず、サーキットには不向きなので、注意して選択してほしい。ここに挙げた2車種のほか、パノズ ロードスターも、サーキットでの高速走行が得意な車だ。

スピード命のパノズGTR-1を選択するのも良いが、最高速度がいくらか抑えられている分、アストン マーチンの方が操作しやすくなっている。コースによって使い分けるのをお勧めしたい

パノズGTR-1

レース仕様の車は、サーキットで走らせてこそ、本領を発揮するというものだ。パノズGTR-1は極度の軽量化が施されているため、耐久性に欠ける。そのため、ちょっとした運転ミスを犯すことも許されないので、ドライバーにはそれなりのテクニックが要求される。

最高出力	★★★★★
最高速度	★★★★★
耐久性	★☆☆☆☆
重量	★☆☆☆☆

アストン マーチン

アストン マーチンといえば、イギリスの古い伝統を感じさせる車である。しかし、そのイメージとは裏腹に、高速時での走りが非常に安定しており、多くのドライバーから高い評価を得ているのだ。12気筒エンジンのパワーとサウンドを満喫するためには、やはりサーキットを走らせるのがいちばんだろう(もちろん、街乗りも楽しいが)。

最高出力	★★★★☆
最高速度	★★★★☆
耐久性	★★☆☆☆
重量	★☆☆☆☆

クラッシュレースも好みの車で挑戦可能!?

初心者がドライビングテクニックを磨くのに最適な"クラッシュレース"モード。このモードでは、スタントドライバーとしての訓練を行う"ゴールデンゲート スタント ドライビング スクール"とタクシードライバーとして修行を積む"イースト エンド タクシー ドライバー スクール"でミッションの内容が異なり、さまざまなシチュエーションを楽しみながらテクニックが身に付けられる。使える車種は限定されているのだが、いったんクリアしたミッションの場合、プレイヤーの好みの車種で再挑戦できることをご存じだろうか? 派手なスタントに鈍重な消防車で挑戦、なんて遊び方もできてしまうのだ。

これは無茶? 消防車がテムズ川を飛び越える、現実ではまず見られないシーンも、このゲームなら……。やっぱり無理みたい

特別企画

トゥームレイダー5:クロニクル レベルデザインコンテスト開催!

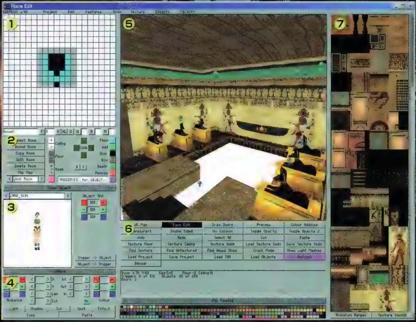
TOMB RAIDER V CHRONICLES トゥームレイダー5 クロニクル

「トゥームレイダー5:クロニクル」には、マップ作成ツール"レベルエディター"が収録されており、プレイヤー自らがオリジナルのマップを作ることができる。このレベルエディターは、Core Design社が「トゥームレイダー:ラスト レベレーション」の開発時に実際に使用したツールとほぼ同等のものだが、デザインに関する知識がなくても、マウスによる直感的な操作で冒険の舞台を生み出すことができる。発売元のアイドス・インタラクティブの協力で、"レベルデザインコンテスト"を実施することになったので、当記事を参考にレベルデザインに挑戦してみてほしい。

文/七尾秋光

Information	
開発元	:Core Design社
発売元	:アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	:アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	:英語版 7,800円、日本語版 8,800円
発売時期	:発売中

レベルエディターの画面構成



①プランビューパネル
エディットする部屋を上から見た画面。ここで部屋の大きさを変更したり、壁やドアの位置を設定したりする

②ルームエディットボタン
各ブロックに対して特定の属性を与えたり、床や天井を上下させるなど、さまざまな視覚効果を与えることが可能

③オブジェクトパネル
マップ中に配置するオブジェクトを事前に確認することができる

④ライティングパネル
照明(光源)の選択、配置、調整が行える

⑤エディターウインドウ
部屋の様子を角度を変えながら見ることができる。テクスチャーの張り付けや、光源の位置の調整など、メインの作業をここで行う

⑥エディターウインドウボタン
使用頻度の高いエディット機能がボタンとして配置してある

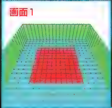
⑦テクスチャーパネル
読み込んだテクスチャーの一覧表示画面。ここから張りつけるテクスチャーを選択して真中の画面に張りつけていくこととなる

STEP1 部屋の大きさを決める

レベルエディターの操作方法は、製品(CD-ROM)に収録されているHTML形式のマニュアルを見れば分かるはずだが、参考までに小さな部屋を一つ作るための手順を簡単に紹介しよう。トゥームレイダーのマップは複数の部屋で構成されているのが特徴で、まずは部屋の大きさを決定しなければならない。

レベルエディターを起動すると、グリーンの壁で囲まれた大きな部屋ができるため、プランビューパネルもしくはエディターウインドウで升目を右クリック+ドラッグして、適当なサイズ分だけ赤ブロックで囲むようにする(画面1)。

画面1



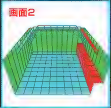
STEP2 床、天井の作成

部屋の大きさが決まったら、今度は床、天井、通路の形状をデザインしていくことになる。部屋の大きさを決めた際の操作方法と同様に、右クリック+ドラッグによって対象範囲を選択し、さまざまなエフェクトを加えていく。また選択した範囲や操作対象がほかの壁のじゃまになることがあるので、Page UP/Page Downキーを使ってエディターウインドウの表示を拡大/縮小、またはカーソルキーを使って回転させ、いろいろな方向から確認しておく必要がある。ここでは2層構造のフロアと壁沿いの切り立った通路を作成した(画面2)。

2層フロア:最初に天井の1層分を選び、ルームエディットボタンの"Ceiling"を押して選択部分を引き上げる。その後2層分を選んで同様に引き上げる。

通路:通路部分を選択後、ルームエディットボタンの"Floor"で床を上昇させ、切り立ったイメージの通路を作成する。エディターでは感覚がつかみにくいが、ゲーム内の高さは+4ポイントでララが動かせるブロック一つ分と思えばいいだろう。

画面2

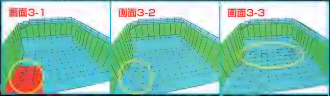


TOMB RAIDER:CHRONICLES © AND TM CORE DESIGN LIMITED 2000. © AND PUBLISHED 2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

STEP3 床や斜面を加工する

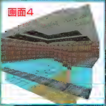
ゲーム中のマップは平らな床だけではなく、斜面や凸凹した地面など多様な形状をしている。ここでは、先ほど作った通路へ上るための斜面や不規則に壊れた床を作成してみる。

斜面：最初に斜面にしたいエリアに対して階段状に床を持ち上げてみる(画面3-1)。その後、階段状の床を選択してドロップダウンメニュー(レベルエディターのいちばん上にあるメニュー)の"Features"→"Smooth Floor"を実行すれば、なめらかな床となる(画面3-2)。



不規則に壊れた床：効果を与えたい部分を選択し、"Features"→"Random Floor Down"を実行すればランダムに床がへこむ(画面3-3)。

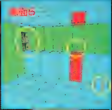
STEP4 テクスチャーの張り付け



ここでゲーム画面らしく、部屋にテクスチャーを張り付けてみよう。ドロップダウンメニューの"Texture"→"Load TGA"を実行すればテクスチャーを読み込むことができる。ユーザーがデジカメで撮影した画像をテクスチャーとして利用することもできるが、ここではあらかじめ用意されているデータを使用した。エディターウインドウボタンの"Face Edit"を押すとテクスチャーモードになるので、テクスチャーパネルで選択した画像を各ブロックに対して張っていく。テクスチャーを選んで張り付けていく際に、右クリック+ドラッグで範囲を選択すると、範囲内のオブジェクトに指定のテクスチャーを張り付けることができる(画面4)。

実際の部屋の様子は、エディターウインドウボタンの"Preview"を押せば、部屋をマウス操作で歩き回って確認できる。Preview画面はEscキーで抜けられるので、テクスチャーを張り終わったら、プレビューで確認しながら調整していくといいだろう。

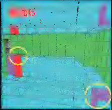
STEP5 オブジェクトの配置



ここまでの作業である程度部屋の基本構造が仕上がったことになる。次に、プレイヤーの分身となるララや敵キャラクターなどのオブジェクトを配置していく。オブジェクトは、ある地点で開く扉や敵の登場など"何らかのイベントによって動くもの"と"静止物"の二つに分類できる。ここでもあらかじめ用意されているデータを使用した。

ドロップダウンメニューの"Objects"→"Load Objects"でデータを読み込むと、オブジェクトパネルにオブジェクトが表示される。そして、左右のボタンで配置したいオブジェクトを選択して"Place Object"を押した後、マップ上の任意の地点をクリックするとオブジェクトが配置される。なお、その際に"Face Edit"ボタンが押されているとテクスチャー張り付けになってしまうので、"Face Edit"はオフにしておかなければならない。画面5では、出口の扉、ララ、敵キャラクターの三つのオブジェクトを配置している。

STEP6 トリガーの設定



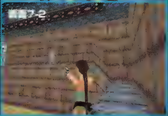
ララがあるブロックに到達したらオブジェクトが動作するように、トリガーを設定することができる。具体的には、ある地点を通過したら敵を出現させたり、トーチの火をともすなど、ゲーム中で見られた演出と同様の設定が行える。

マウスでオブジェクトをクリックすると、オブジェクトが赤くなり、ルームエディットボタン(紫色のボタン)の隣にオブジェクトの名前が表示される。これでそのオブジェクトに対するトリガー指定の準備ができたので、次はトリガーを指定したいブロックをクリックする。その指定範囲を選択した状態で、紫色のボタンを押せばその地点をトリガーに指定することができる。画面6では、扉と敵に対してそれぞれトリガーを設定しているが、この場合いきなり敵がわいて出てくるため、実際には出現地点を別のオブジェクトで隠すなどの配慮が必要だろう。

STEP7 テストプレイ

レベルエディターで作成したマップは、ドロップダウンメニューの"Project"→"Output WAD"を実行してTOMファイルを作成し、Level Converterでコンパイルすれば、実際にプレイできるようになる。ここに掲載した画面7-1と7-2は、サンプルで作成したマップを実際にプレイしているところだ。

ちなみに、友だちがこのレベルエディターを持っているようであれば、マップデータをメールで送ってプレイしてもらうことが可能だ。レベルエディターの操作に慣れたら、オリジナルのマップ作成に挑戦して、弊誌のレベルデザインコンテストにぜひ応募してほしい。



以上がレベルデザインの大まかな手順である。ただし、これらはあくまで基本的な操作であり、ツールのほんの一部分を紹介しただけに過ぎない。誌面の都合上、効果音や光源を使った演出は割愛したが、「トゥームレイダー」をプレイしたことがあれば、どういったアレンジが可能なのかは分かってもらえるだろう。製品に収録されているHTML形式のマニュアルにかなり詳しく書いてあるので、それを参考にすれば思いどおりのマップが作れるはずだ。

ただ、いきなり難易度の高いマップを作ろうとしても、なかなかうまくいかないと思うので、複数の小さな部屋で構成されたマップを作ってみたり、製品に収録されているサンプルデータを加工したりして、まずは基本的な操作方法をマスターしてほしい。

レベルデザインコンテストへの応募方法

トゥームレイダー5：クロニクルに添付されているレベルエディターで作ったオリジナル作品を、以下のアドレスへ電子メールでお送りください。お送りいただいた作品の中から優秀作3点を選出して、アイドス・インタラクティブおよびPlay Online編集部から豪華な賞品を差し上げます。締切は2001年3月30日で、入賞者および作品はPlay Onlineのホームページ上にて4月上旬に発表します。

電子メールアドレス：
information@play-online.com
応募の締切：2001年3月30日

最優秀賞1名
ララ・クロフトのフィギュアとGeForce2 GTS搭載ビデオカード

身長約38cmのフィギュアと3D Blaster GeForce2 GTS 32MB AGPのセット

優秀賞1名
トゥームレイダーオリジナルバッグ

現在では入手が困難なララ・クロフトオフィシャルグッズの一つ、デイパック

佳作1名
トゥームレイダーオリジナル腕時計

文字版に水着姿のララ・クロフトがプリントされたスケルトンタイプの腕時計

21世紀の全インターネットユーザー必修

Play Online式 英語検定テスト

インターネットでさまざまなコンテンツを楽しむ際、英語の知識があると確実に役立つ。ネットワークゲームに限ったことではなく、ネットサーフィンにしても同様だ。日本語のサイトにも面白く有益なものは多いが、やはりインターネットの醍醐味は世界中のさまざまな情報をいち早く入手できること。そのためにもある程度の英語力は身に付けておいた方がいい。この特別企画では、インターネット上で役に立つ英語表現や情報を引き出す実用的なテクニックをテスト形式で伝授しよう。出題される問題に、いくつ答えることができるだろうか？　文／菅原有香

Lesson 1 英語で情報を集めるには？

検索テクニックをマスターする

海外のネットワークゲーム情報や新作映画などの情報をいち早く収集したい場合、英語の公式サイトや海外のファンサイトを巡って自分で情報を集めるのが確実だ。そのために必要となるテクニックや知識は、実はそれほど難しいものではない。まずは初歩的な問題からスタートしよう。

Question1-A

海外の情報を検索するなら、どんな検索サイトやサーチエンジンが便利か述べよ。

Answer1-A

“ゲーム”→“RPG”→“DIABLO Ⅱ”というようにカテゴリーから検索するなら、海外のサーチエンジンを使った方が目当ての検索結果を得やすい。最も使いやすく、登録されているサイトが多いのはアメリカのYahoo!(http://www.yahoo.com/)だ。Yahoo!にはいわゆる大手のサイトや人気サイトが主に登録されているため、有名作品の情報などはここから探すと簡単だ。また、複数のサーチエンジンで同時に調べてくれるmetaclawler(http://www.metacrawler.com/)もなかなか便利だ。

英語のサーチエンジンにどうしてもなじめない人は、日本語版が用意されているGoogle(http://www.google.com/intl/ja/)や、AltaVista(http://www.isfnet.ad.jp/~nono/AltaVista/)を利用しよう。言語指定で“英語”を選べば、きちんと英語のサイトから検索結果を拾ってきてくれる。サーチの仕方も、日本語で説明が書かれているので問題なく使えるだろう。また、日本のサーチエンジンgoo(http://www.goo.ne.jp/)も、検索条件で“海外のページ”を選ぶだけで、英語のサーチエンジンのような働きをしてくれる。

これらの検索サイトから探し出したサイトをまず訪問し、そこからリンクをたどっていく方法がお勧めである。

Question1-B

AND検索、OR検索、NOT検索の違いについて述べよ。

Answer1-B

これら三つは、基本的な情報検索方法である。たった一つの単語で検索を行うより、情報を多く与えた方がサーチエンジンも仕事がしやすい。条件を絞り込んで、より的確なデータを得るためにも、この三つの方法は覚えおきたい。

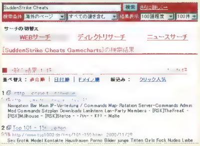
AND検索

最も使用頻度が高いのはAND検索で、複数の単語をすべて含むサイトを検索する。そのやり方は、二つ以上の単語をスペースを開けて入力するだけだ※。例えば、「HALF-LIFE」シリーズのチートコードについて調べたい場合、“HALF-LIFE Cheat”と入力すれば良い。検索のヒット数をなるべく少なくして、できるだけ早く欲しい情報を手に入れるための検索方法である。

※検索サイトによっては、スペースの代わりに記号を入れたり、複数の語を“”（二重引用符）で挟んだりする必要がある。詳しくは使用する各検索サイトで確認してほしい。

OR検索

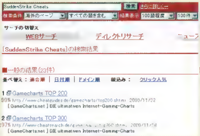
OR検索を使用する場面は限られるが、欠かせない検索法の一つだ。複数用意した検索語のどれか一つにでも該当するサイトを検索抽出する。例えば、“HALF-LIFE Cheat”でOR検索を行うと、HALF-LIFEまたはCheatのどちらかを含むサイトを検索するので、該当するサイト数は大量になってしまう。OR検索は、“表記が異なるものの同じ意味を表す”情報の一括検索に適している（例えばCheatsとCodesなど。どちらもチートコードのこと）。OR検索をデフォルトの検索モードにしているサーチエンジンは少ないが、“詳細サーチ”や“advanced search”といったモードでOR検索に設定すれば利用可能だ。



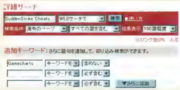
Gamechartsを含むサイトを除外した結果、10件までサイトを絞り込むことができた。10件なら個別に各サイトを調べても苦にならないだろう

NOT検索

NOT検索は“～を含まない”という形式の検索であり、AND検索と組み合わせて使うことで最も効果を発揮する。下の画像で解説しよう。



gooでの検索を例にして説明しよう。AND検索で“Suddenstrike Cheats”と入力。23件ヒットしたが、Gamecharts TOP 200など、同じサイトの情報が重複している



そこで“さらに詳しく→”をクリックし、詳細サーチのNOT検索でさらに条件を絞り込む。“Gamechartsを含めない”を検索条件にした

ゲーム情報の検索に役立つ英単語

Question1-Aで取り上げたように、条件を絞るにはゲーム名や調べたい事柄を入力する必要がある。ほとんどは日本語を英語に置き換えるだけで構わないが、中には少し異なる単語を使うこともある。ここでは、英語のゲームサイトで頻出する単語の例を紹介しよう。

- チートコード……Cheat、Cheats、Codes
- ネタバレ……Spoiler、Spoilers
- ファイル……Files、Downloads
- 戦略……Strategies、Tactics
- ちょっとしたテクニック、役立ち情報……Tips
- BBS……Forums、Community

Lesson 2 英語で質問を書いてみる

BBSでの質問の仕方を覚えよう

欲しい情報がどこのサイトでも見つからなかったり、手っ取り早く答えを得たいなら、思い切って英語サイトのBBSで質問してみよう。質問のタイトルは"Multiplay Questions"(マルチプレイについての質問)や、"Quest items (SPOILER)"(クエストアイテムについて[ネタバレ注意])、"Help with ACT4"(ACT4で教えてほしいこと)のようにはっきりさせよう。"Hello"(こんにちは)や、"A small question"(小さな質問)、"HELP ME"(助けて)などの、内容があいまいなタイトルは厳禁だ。

Question2-A

アイテムの出所や探したいものの場所を聞く場合、以下の文章を英語に直しなさい。

①助けてください。＊＊はどこで、どうやって手に入れるんですか？ずっと探しているんです！
②どこで＊＊を見つけることができますか？ 探したけど見つからなかったんです。お願い助けて。

難易度 ★★

Answer1-A

①Please help me out. Where and how can I get **? I have looked for it for a long long time!
②Where can I find **? I tried to find but couldn't, please help.

メモ："have looked for ～"は"look for ～"の現在完了形。"ずっと～を探している"という意味になる。

Question2-B

戦略やテクニックに関する質問をする場合、以下の文章を英語に直しなさい。

助けが必要なんです。バーバリアンを始めたんだけど、どの武器を専門にしたらいいか決められません。どんなアドバイスでも助かります。よろしく。

難易度 ★★

Answer1-B

Some help is needed. I just started a barb and I don't know which weapon to master. Any advice would be great for me, thanks.

メモ："～be great for me"は"～be a great help to me"と言い換えることも可能。便利な表現なので覚えておこう。

Question2-C

バグ・動作の不具合について質問をする場合、以下の文章を英語に直しなさい。

①バグがあると思います。撃つと画面処理がすごく遅くなるんだけど、弾を変えると直るんです。なぜこうなるのか分かりません。対処方法を教えてください。よろしくお願いします。
②最新バージョンで問題のある人はいませんか？ 僕のゲームは動かないんです。イントロは見えるのですが、すぐデスクトップに戻ってしまいます。マシンはPentiumⅢ 800MHz、メモリー256MBで、ビデオカードはnVIDIA社のTNT2カード(32MB)を使用しています。FAQで書かれていることは全部試しましたし、ドライバも最新のものを使っています。助けてください。

難易度 ★★★

Answer2-C

① I think I have found a bug. I feel very heavy lag when I fire. If I change ammo, it goes better. I have no idea why it happens. Tell me how to fix this. Thanks.
② Has anyone had a problem with recent version? My game won't run. I can see the intro but soon back to the desktop. I have a PentiumIII800, 256mb, 32mb tnt2 nvidia card. I have tried everything from the faq, updated all drivers. Please help.

メモ："have a problem with～"ではproblemの代わりにtroubleを使っても良い。

メールで問い合わせてみよう

最近は海外の通販サイトを利用して、欲しい商品を購入する人が増えてきているようだ。しかし、時には発送が遅れるというトラブルもある。こうした場合は黙って待っていないで催促すべきだ。そのためにも、通販サイトから送られてきた確認メールを見て、注文番号などを控えておこう。なお、個人的に送信するメールにはセキュリティー処理がなされていないため、問い合わせのメールには絶対にクレジットカード番号を書いてはいけない。

イラスト／S.Kohei

Question2-D

バグ・動作の不具合について質問をする場合、以下の文章を英語に直しなさい。

担当者様
　私の注文はいつ発送予定か教えてください。入荷待ちの場合、どのぐらい待つ必要があるのか連絡してください。

私の注文情報は以下のとおりです。
Eメール：
名前：
住所：
注文番号：
注文した日：
注文したもの：
数量：

できるだけお早めにご連絡ください。
よろしくお願いいたします。
福沢諭吉

難易度 ★★★

Answer2-D

Dear Customer Service,
I would like to know when my order is expected to ship. If it is back-ordered, tell me how long I wait.

Here is my order information:
e-mail Address:
Name:
Address:
Order No.:
Order Date:
Ordered Item:
Quantity:

Please let me know as soon as possible.
Thank you.
Best Regards,
Yukichi Fukuzawa

Lesson 3 英語でチャットしてみよう

チャットで英語力を養成する

わざわざエアメールや国際電話を使わなくとも、インターネットを利用すれば、簡単に海外の人たちとのコミュニケーションを楽しむことができる。特にチャットは、リアルタイムの会話が可能であり、英語力を手軽に上達させる方法としてお勧めだ。最近では気軽にチャットやメッセージのやりとり、オンライン上での友達探しなどができる便利なコミュニケーションツールが続々と登場している。これらの多くは無料で使用できるため、世界中にたくさんのユーザーがいるのだ。ここでは、ネットワークゲーム以外でのチャットによるコミュニケーションに焦点を当て、出題していこう。

Question3-A

英語でのチャットが可能なツールを挙げよ。また、それぞれのツールの特性を述べよ。

Answer3-A

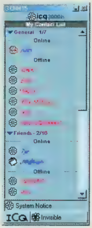
オンラインコミュニケーションツールとしては、以前はIRC（Internet Relay Chat）が最も一般的に使われていた。しかし、英語版のソフトがほとんどで、サーバーの設定を自分で行い、チャンネルを自分で探さなければならないことや、IRC用のコマンドを覚える必要があるなど、IRCは初心者にとって不便な点が多かった。現在では、富士通のCHOCOA（http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/free/chocoa/）のような日本語版IRCソフトも登場しており、比較的使いやすくなってきている。

最近はクライアントソフトをダウンロードしてインストールし、ID番号を取得するだけで、簡単に接続／チャットが可能な"インスタントメッセンジャー"と呼ばれるツールが人気だ。これらのツールは、それぞれに専用サーバーが設けられており、面倒な接続設定をしなくてもすぐに使用できる。また、同じ趣味を持つ者同士のコミュニティーも作りやすく、見知らぬ人にも比較的気軽に声を掛けやすい。代表的なインスタントメッセンジャーツールとそれぞれの特徴は右のとおりだ。

ICQ

http://www.icq.com/

言わずと知れたインスタントメッセンジャーの大御所。無料で使用可能な上、数百万もの登録メンバーが存在する。IPアドレスの非表示やInvisibleモードなど、セキュリティーについてもある程度信頼でき、外観以外はかなり細かく自由にカスタマイズできる。公式の日本語版は存在しないが、その使い勝手の良さと人気の高さから、多くのサポートツールも生み出されている。しかし、ユーザー数が多いだけに、宣伝、募金活動、チェーンメールといった迷惑なメッセージが届くことも多い。



インスタントメッセンジャーの代表格として不動の地位を築いたICQ。日本でも多数のユーザーが存在しており、日本語化のパッチも開発されている。ネットワークゲーマーの必携ツールだ

MSN Messenger

http://messenger.msn.co.jp/

MSN（Microsoft Network）が提供するインスタントメッセンジャー。オンライン／オフラインの表示、チャット、メッセージ、URL送信といった基本的な機能だけを持つシンプルなツール。クライアントソフトの容量が小さいので、すぐダウンロードできるのも魅力だ。使用するにはPassport（http://www.passport.com/）もしくはHotmail（http://www.hotmail.com/）のアカウント（登録は無料）が必要なので、アカウントを持っていない場合は登録を済ませておこう。

Internet Explorerなど、Windowsのソフトと相性の良いMSN Messenger。普通のメッセンジャーツールとして使えるほか、画面のように電話をかける機能も備えている

Odigo

http://www.odigo.com/

Odigo社（元NovaWiz社）の開発したツール。ICQ同様、無料で使用可能だ。ICQの弱点を改良し、日本語をはじめ、さまざまな言語のバージョンが作られており、インターフェースが完全日本語化されている。ICQや、AOLインスタントメッセンジャー（http://www.jp.aol.com/aim/）、Yahoo!メッセンジャー（http://messenger.yahoo.co.jp/）との互換性も持っているのが特徴。さらにユニークな検索機能があり、同じドメインのページを閲覧しているOdigoユーザーを見つけたり、趣味や年齢、その日の気分などで検索し、自分の話し相手にぴったりのユーザーを探し当てることができる。このフレンド検索機能のため に、自分のプロフィールをかなり詳細に設定することが可能だ。

日本語化された、互換性の高いメッセンジャーツールとして人気のOdigo。趣味や年齢、話す言語などでチャット相手を検索できるのが楽しい。出会いツールとして活用している人も多いようだ

Question3-B

以下の文章を英語に直しなさい。

A. 元気？
B. まあまあだね
C. どこに住んでいるの？（どの国の人なの？）
D. 久しぶり、どうしてた？
E. 僕は「QUAKE Ⅲ ARENA」中毒なんだ
F. 今HellのAct4で遊んでいるんだけど、結構つらいね
G. どんなゲームを遊んだことがあるの？
H. 一緒に遊ばない？
I. ICQの番号を教えてくれる？ 僕は1234567だよ
J. そろそろ落ちるよ、多分また明日話ができるよね
K. メール送ってもいい？
L. 後でメールを書くね
M. じゃあまたね

Answer3-B

A. How are you? または whats up?
B. not much または not bad
C. Where are you from?
D. Long time no see, how have you been?
E. I'm a Q3A addict
F. Playng Hell ACT4, kinda hard for me
G. What kind of games have you played?
H. Wanna play together?
I. Can you tell me your ICQ#? Mine is 1234567
J. I gonna log. Perhaps we can talk again tomorrow
K. Can I Email you?
L. I write to you later
M. see you または bye for now

会話に役立つ基本的な表現

チャットで会話を弾ませるには、自己紹介や相手への質問、そして同じ趣味の話などが基本的なトピックとして挙げられる。汎用性の高い表現としては、ここで紹介するようなものが挙げられる。

表現	意味	使い方、解説
#	ナンバー、no.	#は、numberの意味で使われる。ICQ、Odigoなどの番号を聞くときは、"your #?"や"whats your no."などで通じる
Can I ～?	～していい?	Can I tell her your #?(彼女に君のナンバーを教えてもいい?)
How can I ～?	どうやって～するの?	How can I use this item?(このアイテムはどうやって使うの?)
Can you ～?	～してくれる?	Can you help me?(手伝ってくれる?)
I wanna ～	～したいな	I wanna play more(もっと遊びたいな)
I gonna ～	～しようかな、～するつもり	I gonna kill all of you!(お前ら全員やっつけるぞ!)
I gotta ～	～しなきゃ	I gotta log once. Be back later(いったん落ちなきゃ。後で戻ってくるよ)
You should ～	～した方がいいね	Are you tired? Then you should rest(疲れた? じゃあ休んだ方がいいね)
Kinda	結構、割合に	"kind of"の略 会話例)A:Do you like FPS?(3Dシューティングは好き?) B:yea kinda(うん、割とね)
～ addict	～中毒	"I am addicted to ～"で「私は～にハマっています」という意味になる。"～ addict"はこれに由来する表現で、"UO addict"(UO中毒)のように使用する。"～ freak" "～ junky"も同じような意味で使われる

Question3-C

チャットなどの、お互いの顔が見えないネットワークを介したコミュニケーションで注意すべき点として、どのような事柄が挙げられるだろうか? 三つ述べよ。

Answer3-C

1. 簡単に個人情報を教えたり聞いたりしない

メールアドレス、本名、インスタントメッセンジャーに表示されるIPアドレスなど、個人を特定する情報を他人に教える際はくれぐれも慎重に。初対面なのに「ファイルを送るから教えて」などとしつこく聞いてくる相手は要注意だ。あいまいな返事を返すより、NOとはっきり言うか、黙って無視リストに放り込んでしまおう。また、相手のことを根掘り葉掘り聞くのも厳禁。実生活の詳細について尋ねるのは親しくなってからでも遅くない。また、女性相手に年齢や結婚しているかどうかを聞いたりすることも避けよう。彼女たちは見知らぬ男性からの「写真送って!」といったメッセージにはうんざりしているのだ。

2. 略語はOKだが、下品な俗語の使用はNG

afk(席を外します)、brb(すぐ戻ります)などの略語の使用はOK。ただし、気を付けたいのが下品なスラング(俗語)の使用。若者がよく使う口語表現ならまだしも、Fuck、Shitなどは"4-letter words"と言われ、いわゆる放送禁止用語の扱い。使用は控えた方がいい。Damn(畜生)、Suck(最低だ)のように、上品とは言えないものの、若者がよく使う言葉として浸透してしまったものはボーダーライン上ギリギリでOKといったところだ。

3. 必ずもめる話題はなるべく避けよう

セックス、戦争、政治、宗教の話題は避けておいた方が無難だ。この手の話は、必ずだれかの気分を害する。性別、国、文化によってこれらに対する考え方はかなり異なるからだ。これらの話題について話し合うなら、少数の親しい仲間同士のときにしよう。

あなたの英語力を判定!

これでテストはすべて終了だ。全9問の出題で、完ぺきに近い回答を出せたものはあるだろうか? もちろん、掲載した正答はあくまで模範解答例であるため、まったく同じ答えである必要はない。各問題で、解答内容の7割程度似通った回答ができれば、正答と見なしていいだろう。果たして正答できた問題は幾つあっただろうか? 最後に、正答数からあなたの英語力を判定しよう。

正答数9問……1級レベル

素晴らしい成績です。情報の受け手でいるよりも、自分で英語サイトを立ち上げて、情報を発信する立場になった方がいいかもしれませんね。

正答数6～8問……2級レベル

英語でのコミュニケーションはほとんど問題なくできるようですね。英語とインターネットの知識をさらに増やしていけば、実力アップは確実です。

正答数4～5問……3級レベル

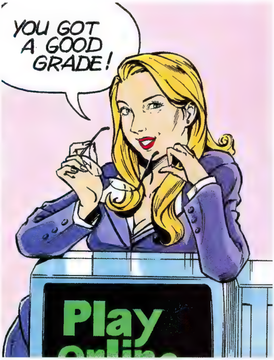
海外の情報を自力で探す能力はすでにお持ちのようです。日常的に海外のサイトを閲覧するようにすれば、もっと英語力が向上するはずです。

正答数1～3問……4級レベル

まだ英語には抵抗感があるようですね。気軽に海外のサイトにアクセスして、自分の欲しい情報を集めながら英語に慣れましょう。

正答数0問……不合格

解答例を参考にして、もう一度テストに挑戦してみましょう。また、分からない英単語は辞書で調べてみることが大事です。頑張ってください。



最新 映画館並みの迫力が体感できる!

5.1チャンネルスピーカー購入ガイド

"DVDが市民権を得た"ということなのだろうか? ここ半年の間に、多くの5.1チャンネルスピーカーが発売され、以前に比べて選択の幅が広がってきた。特にゲーマーにとって見逃せないのは、ゲームで3Dサウンドを楽しむために必須である、アナログ4チャンネルに対応した製品も増えてきていることだ。ここでは、より身近になった3Dサウンド技術を利用するための基礎知識と、最新スピーカー6機種を紹介していこう。

文/Fakemoon

パソコンゲームに使われている4種類の3Dサウンド技術

現在リリースされているゲームタイトルでサポートされる代表的な3Dサウンドは、DirectSound3D、EAX、A3D、Dolby Surroundの4種類となる。

DirectSound3DとはマイクロソフトがDirectXに含まれる3Dサウンド用のAPIで、基本的には四つのスピーカーを配置したシステムでの運用を前提とする、最もベーシックなサウンド技術のことだ。クリエイティブテクノロジーが提唱するEAXは、DirectSound3Dの拡張命令セットである。DirectSound3Dが提供するポジショニング効果に加えて、残響音などを場面ごとに変化させることにより、部屋の中の雰囲気や、壁の材質の違いなどを表現できる。Aureal社のA3Dは"2スピーカーもしくはヘッドホンだけで3Dサウンドを表現する"というコンセプトを持ったAPIだ。しかし残念なことに、Aureal社は昨年クリエイティブテクノロジーに買収されてしまった。そのため、現在A3D対応タイトルは減りつつある。最後のDolby Surroundは、もともとは映画用に開発された3Dサウンド技術。そのためDirectSound3DやEAXと比べてポジショニング効果は弱いが、サウンドカードの種類を問わないという敷居の低さがあるため、これからもRPGや戦略シミュレーションを中心に支持されるだろう。

ゲーム用3DサウンドとDVD-Video用サウンドの違い

読者の中にはゲーム用3DサウンドとDVD-Video用サウンド(AC-3)を混同している人も多いようなので、ここで整理してみよう。

EAXなどのゲーム用3Dサウンドは、基本的にアナログ4チャンネルで出力される。具体的には、アナログ4チャンネル対応サウンドカード(ステレオミニプラグ×2)とアンプのフロントとリアのステレオ端子を接続する。例外的に、Dolby Surroundはアナログ、デジタル問わず2チャンネル出力であるため、アンプには2チャンネル入力さえあればいい。ただし、2チャンネルで取り込んだサウンドを、多チャンネルのDolby Surroundにするデコードするデバイスがないと、3D効果のあるSurroundサウンドにはならない。

DVD-Videoで使われているAC-3サウンドは、デジタル5.1チャンネルで出力される。サウンドカードやDVDプレイヤーが装備したS/PDIF端子とアンプ(正確にはデコーダー)を1本のケーブルで接続して、5.1チャンネルのアナログ信号を生成するのだ。つまり、EAXなどのゲーム用4チャンネルサウンドと、DVDで映画などを楽しむためのDolby Digital(AC-3)5.1チャンネルサウンドはまったく異なるものといえる。

ゲームに最適なサウンドカード Sound Blaster Live!シリーズ

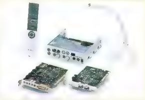
前述したように、A3Dを推奨していたAureal社がクリエイティブテクノロジーに買収されてしまったため、今後はDirectSound3DとEAXが、3DサウンドAPIの主流となっていくはずだ。事実、新作ゲームの3Dサウンドへの対応状況を見てみると、EAXをサポートしたタイトルが増えている。

このような経緯から、現在最もゲームと相性の良いサウンドカードは、クリエイティブメディアのSound Blaster Live!(以下、SB Live!)シリーズだと言っていいだろう。同シリーズのユーティリティーソフトである「Live! Ware」はこれまで2回のメジャーアップグレードが行われており、常に最新技術を使い続けられるというのも、高く評価できる。

現在店頭で販売されているクリエイティブメディアの製品の中で、エントリーモデルに位置するのが、SB Live! Digital Audio 2である。ゲーム用途ではアナログ5.1チャンネル出力(4.1チャンネルを含む)が可能で、DVD-VideoのDolby Digital 5.1チャンネルサウンド(S/PDIF接続)にも問題なく対応している。また、同社のスピーカーと組み合わせて使う場合はデジタルDIN端子1本で接続ができ、あらゆるシーンでノイズの少ないクリアなサウンドが楽しめる。

上位モデルである2機種SB Live! Platinum Plus、SB Live! Platinum 1394についても触れておこう。SB Live! Platinum Plusはパソコン本体の5インチベイに装着可能な音声入出力パネルと、リモートコントローラーが標準で装備されたモデルであり、MDやDAT、MIDIキーボードなどをフロントに接続できるのが売りだ。SB Live! Platinum 1394はさらに汎用IEEE1394カードまでもがバンドルされ、最近はやりのDVキャプチャー&編集もワンパッケージで対応できる製品である。ただし、サウンドカードそのものは各モデルとも共通であるため、ゲーム用途での性能差は無い。自分の利用スタイルに合わせてパッケージを選択するのがベストである。

SB Live! Digital Audio 2。ゲームからDVD観賞まで、幅広いニーズに対応できる製品で、同社のスピーカーセットとの親和性が高い。実売価格は1万3,800円



シリーズ最上位機種であるSB Live! Platinum 1394。実売価格は2万5,800円
問い合わせ先:クリエイティブメディア
TEL 03-3256-5577
URL:http://japan.creative.com/

現在市場に出回っている多チャンネルスピーカーの中から、編集部お薦めの6製品をピックアップし、ゲーム用途での使用感を紹介する。サウンドカードが同梱されているものや、コストパフォーマンスの高いものなど、個性豊かな製品がそろっている。予算や使用環境に合わせて、自分のパソコンに最適なスピーカーを見つけてほしい。

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 3500

精力的に5.1チャンネルスピーカーを市場に投入しているクリエイティブメディアの最新モデル。トータルパッケージとしての完成度は、さすがフラッグシップ製品とうなずくことができる。光／同軸デジタル入力、アナログ4チャンネル、SB Live!用デジタルDIN端子と数多くそろえられた入力端子により、組み合わせる機器を選ばない懐の深さが魅力的な製品だ。

従来機のPlayWorks 2500からの変更点は主に二つあり、デコーダーアンプのデザインが改良され、リモートコントローラーが標準装備となっている。さらに特筆すべき点としては、これまでのDeskTop Theaterシリーズの弱点であった"同時に2系統の信号が入力された時に音が混同する"という問題を、入力切り替えボタンを装備して回避したことが挙げられる。

音質に関しては、子会社の音響メーカーCambridge SoundWorks社が開発しているだけに、家電量販店で購入できるミニコンポよりも魅力的なサウンドを生み出す。リニューアルされたサブウーハーは"暴力的"と表現していいほどのパワー感を持ち、中高域のクリアな音質と組み合わされ、ゲームやDVD-Videoなど、ジャンルを問わず活躍してくれる。

ただ一つだけ難点を挙げると、改良されているとはいえ、コントロールパネルの操作がまだ難解である。このあたりをさらに改善してもらえれば、"最強"の称号を与えてもいいぐらいなのだが。

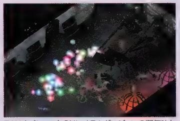
Information

■ 製品名	Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 3500
■ スピーカー出力	サテライト:7W×4、センター21W、サブウーハー30W
■ サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Dolby Surround、Stereo
■ 入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） 同軸デジタル入力（S／PDIF、ピンジャック） アナログステレオ入力（4チャンネル、ステレオミニジャック） デジタルDIN入力（SB Live!専用端子）
■ 出力端子	サブウーハーラインアウト 6チャンネルスピーカー端子
■ スピーカーサイズ	サテライト:8.5×8.7×8.5cm サブウーハー:25×39.6×20.4cm
■ 実売価格	3万5,800円
■ 問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL 03-3256-5577 http://japan.creative.com

3D Sound・Impression

BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN

「BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN」のようなふかん視点のRPGでは、画面左上が左フロント、右下が右リアスピーカーというように、映像とサウンドをそれぞれ平面で表現する形をとっている。先のマップが予測できないシーンでも、クリーチャーのうめき声が聞こえる方向を画面に当てはめると、「ああ、こっちの方向には何かがいるぞ」と警戒心を高めることができる。ただ、アクションゲームとは違って時間にゆとりのあるRPGでは、3Dポジショニングサウンドがプレイに直接与える影響はそれほど大きくない。



EAXオプションをONにするとダンジョンの不気味な雰囲気が増す。また、魔法などのサウンドエフェクトにも深みが出てくる

ゲームサウンド 5

DVDサウンド 5

デザイン 4

操作性 3

レビューワーの評価

ゲームサウンド

4

DVDサウンド

3

デザイン

5

操作性

4

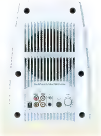
レビューワーの評価

デザインの評点は好みで分かれるが、設置場所を選ばない大きさであるという点を高く評価した。ゲーム用途には向いているが、DVD-Videoに関しては、パソコンでのDVD再生を前提としているため、DVDプレイヤーを[illegible]

Creative Cambridge FourPointSurround FPS1500

クリエイティブメディアのマルチスピーカーの底辺を支える「FPS1000」を基にした新モデル。あくまでも入門機と位置付けられており、コストダウンのためにスピーカースタンドが同梱されておらず、スピーカーのケーブルも直付けである。設置の容易さや実売価格7,000円台という低価格は非常に魅力的だ。

サウンドの質感は、サテライトから再生される高音とウーハーからの低音との中間域不足が気になるものの、市場に出回る同価格帯のスピーカーセットと比べるとワンランク高い。アナログ4チャンネル入力専用セットのため、DVD-VideoのAC-3デコードはできないが、ほとんどのDVDソフトが4チャンネルダウンミックス※をサポートしているので、実用上問題ないはずだ。



Information

■ 製品名	Creative Cambridge FourPointSurround FPS1500
■ スピーカー出力	サテライト:6W×4、サブウーハー:17W
■ サポートするサウンド規格	Stereo
■ 入力端子	アナログステレオ入力（4チャンネル、ステレオミニジャック）
■ 出力端子	4チャンネルスピーカー端子
■ スピーカーサイズ	サテライト:8.9×8.9×8.9cm サブウーハー:27.2×19.0×19.3cm
■ 実売価格	7,500円前後
■ 問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL 03-3256-5577 http://japan.creative.com

※ **4チャンネルダウンミックス**
AC-3のセンターチャンネルをフロント2チャンネルに割り振り、擬似的なセンターチャンネルを実現する機能。

ゲームサウンド

5

DVDサウンド

5

デザイン

3

操作性

3

レビューワーの評価

3500に比べると少しだけウーハーとセンターが弱いが、全体のバランスという点ではこちらに軍配が上がるだろう。Sound Blaster Liveとスピーカーをデジタル（DIN）端子で接続すると、これがこの価格で！と驚くほどクリアな音質を得られる。

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500

同社の「DTT2500」に光デジタル端子を加えることで、PlayStation2にも対応させたモデル。発売から半年以上もたっているが、上位機種である「3500」とほぼ変わらぬスペックを持ち、あらゆるソースに接続が可能である。新型でなくとも良いという方には、お買い得なモデルと言えよう。

サテライトスピーカーの性能が3500と同じであるため、クリアな高域と人間の声あたりの中間域も良い出来栄えになっている。ウーハーのパワーが3500より少し弱いものの、全体のバランスは良い。アパートなどで隣の住人に気を使わないといけないようなユーザーでは、パワフルなウーハーよりも、このようなバランスを重視して選んだ方が重宝するだろう。

Information

■ 製品名	Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500
■ スピーカー出力	サテライト:7W×4、センター:21W、サブウーハー:20W
■ サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Dolby Surround、Stereo
■ 入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） 同軸デジタル入力（S／PDIF、ピンジャック） アナログステレオ入力（4チャンネル、ステレオミニジャック） デジタルDIN入力（Sound Blaster Live!専用端子）
■ 出力端子	サブウーハーラインアウト 6チャンネルスピーカー端子
■ スピーカーサイズ	サテライト:8.9×8.9×8.9cm サブウーハー:35.8×20.3×16.5cm
■ 実売価格	3万円前後
■ 問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL 03-3256-5577 http://japan.creative.com

Audio Storm PST-J

恵安が販売代理店となって国内向けに出荷している、Gallant Computer 社製の「Audio Storm PST-J」の特徴は、入出力端子が多く備えられている点にある。入力側に光と同軸のS／PDIF端子とアナログ2チャンネルが2系統、出力側には6チャンネル分のスピーカー端子とアナログビデオ端子が用意されている。

コンパクトで見た目にもかわいいサテライトスピーカーから繰り出されるサウンドは、3Dシューティングの銃撃戦の薬きょうの音や、フロアを走るときのコツコツといった足音などの高音域が強調されている。

アナログ4チャンネル入力端子を装備していないため、SB Live!を使用しているユーザーには少し厳しいかもしれないが、A3D対応サウンドカードやDolby Surround対応ゲームを利用するユーザーには問題はないだろう。

パソコンだけでなくPlaySation 2にも対応しているため、パソコンとコンソール機の併用を検討しているユーザーであれば、低価格なAVアンプと考えても良いだろう。

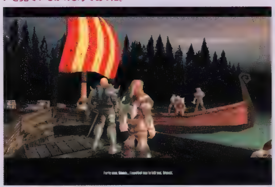
Information

製品名	Audio Storm PST-J
スピーカー出力	サテライトおよびセンター:12W×5、サブウーハー:30W
サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Stereo
入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） 同軸デジタル入力（S／PDIF） アナログステレオ入力（2チャンネル）×2 アナログビデオ入力×2
出力端子	アナログビデオ出力 6チャンネルスピーカー端子
スピーカーサイズ	サテライトおよびセンター:7.3×7.3×8.9cm サブウーハー:21.0×33.3×21.0cm
実売価格	2万6,000円
問い合わせ先	恵安テクニカルサポートセンター TEL 03-3980-7512 http://www.keian.co.jp http://www.gallantcom.com

3D Sound・Impression

RUNE

UNREALのエンジンを使用していると聞いて、サウンドに過度の期待をもってプレイしてみたが、どうも最新のタイトルに比べサウンドがやや貧弱に感じられた。"3Dサウンドハードウェア"のON／OFFにかかわらず、360度ぐるりと回転したときに、いきなりバックの音が聞こえたり、消えたりといった場面が多い。しかし、ムービーシーンに見られるパン（音の移動）は秀逸だ。カメラアングルとあいまって、映画のワンシーンを見ているかのようであった。



ムービーシーンは安定したパンにより、ゲーム中の雰囲気をいっそう盛り上げてくれる

ゲームサウンド 3

DVDサウンド 3.5

デザイン 3

操作性 4.5

レビュワーの評価

ABIT Home Theater SP-50 Speaker System

マザーボードなどでおなじみのABIT Computer社のサウンドカードと、5.1チャンネルスピーカーシステムがセットになったモデル(販売代理店はバーテックス リンク)。5.1チャンネルスピーカーシステムには、アナログ5.1チャンネル入力端子(ディスクリート入力端子)と、アナログ2チャンネル入力端子の2系統があり、他社製品のようなデジタル入力を持たない。アンプ側にDolby Digitalデコーダーが組み込まれていない代わりに、AC-3ソフトウェアデコード機能を持つサウンドカードAU-10(サウンドチップはFortmedia FM801-AU)が同梱されている。

Sound Blaster Live!を使ってテストしてみたところ、サテライトスピーカーから再生される音は、見た目のサイズとは異なり、本格的なオーディオスピーカーに引けを取らないほど重厚なサウンドだった。ウーハーはオーディオ用100Wクラスのサイズと重量を誇るが、低音が弱い印象を持った。購入する際は店頭で音質をチェックする必要があるだろう。

ゲームサウンド 4

DVDサウンド 4

デザイン 5

操作性 4.5

レビューワーの評価

3D Sound・Impression

デウスエクス

このタイトルでは“相手に見つからず移動する”ことが大切だ。3Dサウンドを ONにしてプレイすると、キャラクターの足音などの効果音が加わり、ゲームの緊張感が高まる。たびたび隠密行動を取らなければならないため、周囲の警戒も不可欠だ。通常のプレイでは視覚での確認に頼ることになるが、音という第2の確認手段を用いると、情報収集力が格段に高くなる。デウスエクスは音があってこそのゲームなのだ。

背後から「ターゲット補足」という警告が聞こえたときは、心臓がドキッとするほどの緊張感と絶望感に包まれるだろう。「ああ、もう逃げられないのだ……」と

Information

■ 製品名	ABIT Home Theater SP-50 Speaker System
■ スピーカー出力	サテライトおよびセンター:10W×5、サブウーハー:35W
■ サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Stereo
■ 入力端子	アナログステレオ入力(2チャンネル) 同軸デジタル入力(S/PDIF、オプション) AUX/CD内部入力 マイクロフォン入力
■ 出力端子	G9ピンコネクタ-出力×5組 S/PDIFオプティカル出力(オプション)
■ スピーカーサイズ	サテライト:8.0×10.5×8.4cm センター:16.5×9.0×12.5cm サブウーハー:20.6×38.0×51.0cm
■ 実売価格	2万2,000円前後
■ 問い合わせ先	バーテックス リンク PCプラットホーム製品主管部 TEL 03-5259-5129 http://www.vertexlink.co.jp/product/platform/

Dolby Digtal 5.1ch Surround Speaker System FW-1500

音響機器メーカーとして有名なTEACの子会社であるティアックシステム クリエイト(主にパソコンのデバイスを取り扱う会社)からリリースされた、4チャンネルアナログ入力及び光／同軸デジタル入力に対応したDolby Digitalスピーカーシステムだ。

パッケージを開けてセッティングをしているとき、「こんなに軽量なスピーカー、ウーハーの組み合わせなら安っぽい音だろう」と思っていたのだが、いい意味で裏切られる結果となった。ワット数は小さいものの、豊かな再生域を備えたサテライトスピーカーは、DVD、ゲームにおいてじゅうぶんな能力を発揮し、製品の完成度の高さをうかがわせる。ただ一つだけ注文をつけるとすれば、ウーハーがアンプを内蔵していない標準的なスピーカー形式であるために、重低音のパワフル感に少し物足りなさを感じることぐらいだ。

このシステムの特筆すべき点は、ユーザーインターフェースの素晴らしさだ。上部中央に配置された十字方向ボタンとインジケーターだけで、ボリューム以外のすべてのコントロールができる。機能が豊富なアンプにありがちな「説明書を見ないとDolby Digital入力が使えない」ということは一切無い。購入してすぐに機器のコントロールと現在の状況が把握できる、素晴らしいインターフェースデザインになっている。

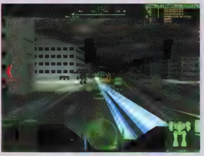
Information

■ 製品名	Dolby Digtal 5.1ch Surround Speaker System FW-1500
■ スピーカー出力	サテライトおよびセンター:5W×5、サブウーハー:20W
■ サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Stereo
■ 入力端子	光角形デジタル入力(S／PDIF、PlayStation2対応) 同軸デジタル入力(S／PDIF) アナログステレオ入力(2チャンネル) アナログステレオ入力(4チャンネル、ステレオミニジャック)
■ 出力端子	G9ピンコネクタ出力×6組
■ スピーカーサイズ	サテライトおよびセンター:9.5×10.5×10.5cm サブウーハー:16.2×23.3×23.0cm
■ 実売価格	2万6,000円前後
■ 問い合わせ先	テイアック システム クリエイト コンピュータ・周辺機器営業部 TEL 042-380-7262 http://www.tsc.teac.co.jp/

3D Sound・Impression

メックウォーリア4 ヴェンジェンス

このタイトルも3Dサウンドがよく似合う。四つのスピーカーを使用すると、サウンドが椅子に座るプレイヤーを包み込み、本当のコックピットにいるかのような錯覚を覚えさせてくれる。敵目掛けて発射する瞬間、やや後方から聞こえるミサイルの点火音や、続けて前方の敵へまっしぐらに進むミサイルの飛行音による臨場感は、プレイする者の心を引き付けてやまないだろう。



右から前方に伸びるビームにサウンドが加わり、奥行きのある戦闘を感じさせてくれる

ゲームサウンド 4.5

DVDサウンド 4.5

デザイン 4

操作性 5

レビューワーの評価

INSANE

パワフルな4輪駆動車でワイルドな対戦を味わおう

今月は、オフロードカーでCapture the Flag(旗の奪い合い)などのマルチプレイが楽しめる「INSANE」を紹介する。単なるレーシングゲームではなく、まるで肉弾戦のような車同士のぶつかり合いが繰り広げられる痛快な作品だ。

文/杉山淳一

4輪駆動車同士でCTFを楽しめる異色作

この「INSANE」は4輪駆動車を操縦して競うゲームだが、決められたコースを走って順位を争うラリーレースではない。コンマ1秒を競うラリーレースとは異なり、INSANEではCapture the Flag(旗の奪い合い)や、Pathfinder(指定されたゲートをいち早く通過する)といったユニークなゲームモードが楽しめる。ゲーム中のチャットでも"lol"(laugh out loudlyの略語、爆笑の意味)の文字が頻出し、おおらかで底抜けに明るい雰囲気に満ちているのだ。ゲームのタイトルを直訳すると"正気ではない"となってしまうが、マルチプレイで筆者と遊んでくれた人たちは優しくて良い人ばかりだった。安心して対戦に参加しよう。

本作は、Codemasters社から2001年2月に海外で製品版が発売される予定。ここで紹介するのはマルチプレイ対応のデモ版だ(http://codemastersusa.com/insane/からダウンロード可能。本誌今月号の付録CD-ROMにも収録)。デモ版をインストールすると、Codemasters社のロビーサーバー"CMN(Codemasters Multiplayer Network)"のクライアントソフトも同時にインストールされる。インストール終了後に自分のプロフィールとID、パスワードを入力すれば、準備完了だ。

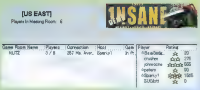
デモ版にはシングルプレイモードも含まれており、インターネットにつながなくても遊べるので、まずはそこで操作とルールを把握しよう。デモ版ではCapture the Flag 、Pathfinder 、Jamboreeの3種類のゲームモードがプレイ可能で、車とマップはそれぞれ2種類が用意されている。

マルチプレイの参加方法も2種類あり、CMNロビーサーバーを利用するには最初のメニューから"PLAY 1NSANE Online"を選択する。シングルプレイでゲームを起動した後でもマルチプレイに参加できる選択肢があるが、こちらはIPアドレスを手動入力する接続やLANでのマルチプレイに参加するためのものだ。

CMNのロビーサーバーには二つの対戦ルールがある。ゲームリストの上に表示される"Ladders"は、ランクアップ式で、上級者ほど高レベルな階級で遊べる。プレイヤーのスキルに応じて同レベルのプレイヤー同士が遊べる仕組みになっているのだ。ゲームリストの下の方に表示される"Standard"には制限が無く、上手な人も下手な人も一緒に遊べる。プレイヤーのスキルは☆のマークで示されており、最初は☆一つからのスタートだ。いきなり☆の多いプレイヤーばかりのゲームに飛び込むとなかなかゲームに勝てないので、最初は同じレベルの仲間を見つけた方がいいだろう。

ジャンプの具合を試す!? 自由な雰囲気のマルチプレイ

最も参加者が多いゲームルーム"USA EAST"で、Scooter氏が開催しているゲームに参加したところ、自分以外の参加者が見当たらない。ゲーム自体はゲートを順番に通過してポイントを稼ぐJamboreeモードだったので、画面下の矢印が示すゲートを1人で通過していた。しかし、様子が変なので立ち止まっていたら、Scooter氏にチャットで呼び掛けられる。「こっちにおいでよ。今、ジャンプを試しているんだ」。フィールドを探し回ると、小屋の周りに3台の車が集結していた。彼らはゲームのルールに関係なく、起伏をジャンプした勢いで、さくを越えられるかどうか試していたのである。「もっと勢いが要るな」「さくにぶつかって車体がへこんじゃったよ」「木製のさくなのに丈夫だなぁ」「タイヤが取れちゃった」な



アメリカ東部のサーバーに入った。参加者の☆の数を確認してゲームを選ぼう。最大8人までのマルチプレイが可能だ

スタート前の緊張の一瞬。Capture the Flagでは、スタートした後、真っ先に旗を取ったプレイヤーが有利になる。ライバルカーに旗を取られてしまったら、ひたすら追い掛けよう

ゲームスタート。ライバル車をけん制しようとしたが、バランスを失って転倒。とほほ

Information

OS:	Windows 95/98
CPU:	PentiumⅡ 233MHz以上
メモリー:	64MB以上
ビデオ:	DirectX 7.0以上に対応した3Dアクセラレーター(VRAM 8MB以上)
HD容量:	100MB以上
サウンド:	DirectSoundに対応した16ビットのサウンドカード
モデム:	33.6kbps以上
URL:	http://codemastersusa.com/insane/

どとのんきな会話を楽しんでいる。とんでもないゲームに入っちゃったと思いつつ、一緒にチャレンジしてみた（笑）。4輪駆動のピックアップトラックでは、ジャンプするのに重過ぎると思う。しかし、車が壊れてもすぐに修理できるので、気軽に試したいという気持ちも理解できる。

ところで、チャットで相手のメッセージは届くけれど、こちらからは送信できない。チャットコマンドは~（チルダ）キーになっているのだが、この~キーが日本語キーボードでは半角／全角キーになっているのだ。自分が沈黙しているのを相手に誤解されてはいけないので、いったんゲームを抜けることにする。すると、CMNクライアントのチャットとゲーム内のチャットがリンクしていた。そこで「僕のキーボードでは~が使えないんだ」と説明。「そりゃ困ったね」などと話しながら、キーボードのドライバを英語キーボード用のものに変換して再ログインすると、問題は解決。再びゲームに参加した時も、Scooter氏の車が駆け寄って「大丈夫か？」とメッセージをくれた。なんて優しい人たちなんだろう。

ゲームのルールを無視してさく越えに挑戦するScooter氏たち。仲間とチャットしながら、新しい遊び方を見つけるのも楽しいかもしれない

どのゲームルールでも、基本的には画面下の矢印の方向へ進めばいい。キーボードでの移動はカーソルキー。視点はF1～F9キーで変更できる。転倒や落下の衝撃でタイヤが外れたり、スピードが遅くなったりしたらすぐに修理しよう

チャットしながら爆走 すご腕のドライバー軍団

やがて、車のジャンプの限界を知った僕たちは（笑）、Scooter氏の提案で本来のゲームモードで遊ぶことにした。ゲートを順番に通過するJamboreeモードや、指定されたゲートを通過してポイントを稼ぐPathfinderモードでは、強力な4輪駆動パワーでガンガン走り続ける。横転、前転は当たり前のハチャメチャレースだ。ひっくり返って静止したら、テンキー0かRキーを押せば復帰できるし、多少車が壊れても走り続けられる。ダメージが蓄積して走りにくくなったら、Backspaceキーを押せば何度でも修理可能だ。修理には3秒間を要するので、なるべく壊れないように走った方がいいのだが、結局ほかの車に体当たりされてしまうので、構わず突っ走るしかないのだ。

最も楽しめたゲームモードはCapture the Flagだった。フィールドに落ちている旗を奪い、保持している間はポイントが加算。さらに、旗を持ったまま指定されたゲートを通過するとボーナスポイントが入る。大漁旗のような旗を掲げた車が走るという絵はユニークだが、ほかの車がぶつかるとゲットした旗を落としてしまう。そこで、旗を持った相手の車へ積極的に自分の車をぶつけたり、少しずつがけへ追い込んだりと、ちょっとした戦略も必要になるのだ。しかし、殺伐とした空気はなく、「あ～落とした」「待て～」とチャットしながら飛んだり跳ねたり転がったり。まるで野に放たれた犬の兄弟のように車でじゃれ合っている。このメンバーのすごいところは、走りながらしっかりチャットし続けていること。巧みに走れるくせに、「なぁ、あのさくって飛び越えられるかな」と無邪気な遊びに興じていたなんて、ちょっとかっこいいと思った。

遊んでくれた人たちにお礼のメッセージを送ってロビーに戻ると、やはり開催されているゲームはCapture the Flag が多かった。鬼ごっこやラグビーのような感覚で楽しめるので、勝ち負けにとらわれず、おおらかな気持ちで遊んでみてほしい。

ドライバー視点にすれば臨場感がある　しかし、視野は極端に狭くなるので、真横からライバル車にアタックされるとびっくりする

ハマリ度ランキング 金メダル

グラフィック、スピード、ゲームシステムのどれもがハイレベルな出来に達していて、ゲームモードも面白い。広大な野原を走る楽しさを味わいたい人にお勧めの作品だ。期間制限なしで遊べるデモ版ということで、金メダルを進呈。

ひたすら旗を追い続ける　旗を持って逃げる時は、障害物すれすれに走ると、後方の車が避けきれずにぶつかってくれる

見事に旗をキャッチ。そのまま青いゲートをくぐればボーナスポイント獲得だ

3Dアクセラレーター定点観測

VIDEOCARD

シングルプレイの攻略に役立つSeeThroughドライバの効果をテスト

nVIDIA社のハイエンドチップGeForce2 Ultraを搭載したビデオカードの中に、パソコンゲーマーが特に興味を示している製品がある。それは、ASUS 3D SeeThrough Technologies対応の独自ドライバが付属するASUSTeK Computer社のAGP-V7700Ultraだ。このドライバを使用することで、ゲームプレイにどういった利点が生まれるのか検証することにしよう。

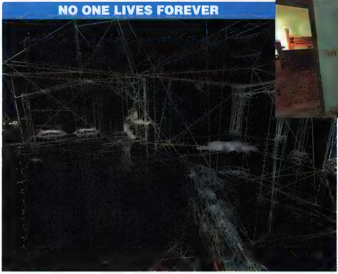
文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

3D画像をワイヤフレームで表示可能にするドライバが付属

マザーボードメーカーとしておなじみのASUSTeK Computer社から、GeForce2 Ultraを搭載するビデオカードAGP-V7700Ultraが登場した。この製品は、ビデオメモリーとして64MBのDDR SDRAMを搭載し、ビデオチップとビデオメモリーの両方にヒートシンクを搭載するなど、仕様に関しては他社製のGeForce2 Ultra搭載カードと大きく変わるものではない。また、ベンチマークテストの結果を見てもらうと一目りょう然だが、描画パフォーマンスもほかのGeForce 2 Ultra搭載カードとほぼ同じだ。しかし、AGP-V7700Ultraには、他社製品にはない魅力的な機能が用意されている。それは、ASUS 3D SeeThrough Technologies（以下、See Through）という同社独自の機能を持つビデオドライバにより、3D描画時に3Dオブジェクトの表示形式を任意に変更できる、というものだ。

3Dグラフィックを使ったゲームをプレイする際に、SeeThrough対応ドライバを利用すれば、テクスチャーを透過表示させて、壁や障害物の向こう側にあるものを表示できるようになる。しかも、表示形式の切り替えは、ホットキーによっていつでも行える。この機能を利用すれば、壁などの奥に隠されているシークレットアイテムを簡単に見つけたり、建物や障害物の陰に潜んでいる敵キャラクターを前もって察知したりすることが可能になり、難易度の高いゲームでも簡単にクリアできるようになるはずだ。

ドライバのプロパティーメニューには、このSeeThroughに関する設定項目が用意されており、それぞれの機能のオン／オフとホットキーの設定が可能だ。ちなみに、今回テストしたドライバはSeeThrough対応のベータ版ドライバで、Direct3Dはワイヤフレーム表示のみを、OpenGLはテクスチャーの透過表示とワイヤフレーム表示をサポートしている。



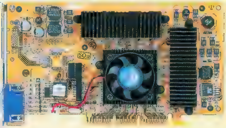
NO ONE LIVES FOREVERでは、建物に囲まれた路地や入り組んだ屋敷内での行動が多いが、ワイヤフレーム表示にすることで壁の向こうにいるキャラクターが見えるようになり、格段にプレイしやすくなる

シングルプレイでの使用感は良好 しかしマルチプレイで使うのは……

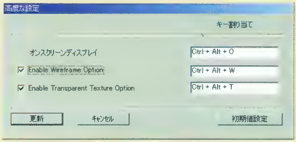
では、SeeThrough対応ドライバによって具体的にどういった表示が可能となるのか見てみることにしよう。今回は「NO ONE LIVES FOREVER」「HITMAN：CODENAME 47」そして「HEAVY METAL F.A.K.K.2」の3タイトルを使って試してみた。

まず、NO ONE LIVES FOREVERとHITMAN：CODENAME 47だが、SeeThrough機能によるワイヤフレーム表示は問題なく可能であった。また、この機能を利用することで、壁の向こうに潜んでいる敵を、遭遇する前に認識できるため、ゲーム攻略がかなり簡単になるという印象を受けた。これに対し、HEAVY METAL F.A.K.K.2は、SeeThrough機能を有効にしても完全なワイヤフレーム表示にはならず、描画が崩れてしまうという現象が起こった（See Through機能を切れば場面表示は元に戻る）。どうやら、すべてのタイトルでSeeThrough機能

AGP-V7700Ultra



GeForce2 Ultra搭載カードとしては少し発売が遅れたAGP-V7700Ultra。独自の機能を持ったオリジナルドライバに、興味があるユーザーは多いはず
実売価格：5万7,800円
問い合わせ先：ユニティ
TEL 03-5812-6136
URL：http://www.unitycorp.co.jp/



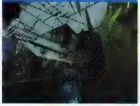
SeeThrough機能の設定では、ワイヤフレーム表示やテクスチャーの透過表示などの設定と共に、ホットキーの変更も可能

が有効に働くわけではないようだ。

NO ONE LIVES FOREVERとHITMAN：CODENAME 47はDirectXベースのソフトだが、HEAVY METAL F.A.K.K.2のようなOpenGLベースのソフトではSeeThrough機能が有効に働かないばかりか、ゲームの動作が不安定になってしまった。

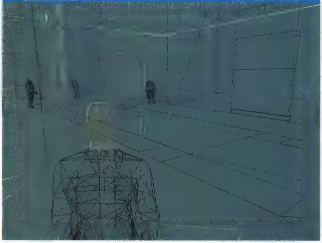
SeeThrough機能の有効性はじゅうぶん確認できたが、これによりゲームバランスが大幅に崩れてしまうことは確実だ。また、マルチプレイ時に利用した場合には、非常に悪質なチート行為となってしまうだろう。この機能を利用するかどうかは個人の考え方次第だが、シングルプレイ時にシークレットを探すといった一部の用途だけに利用を限定しないと、ゲームの楽しさが大きく損なわれる可能性が高いことをあらかじめ頭に入れておくべきだろう。

HEAVY METAL F.A.K.K.2



HEAVY METAL F.A.K.K.2では、ワイヤフレーム表示にしても一部のテクスチャーが残り、画面が崩れてしまった

HITMAN:CODENAME 47



SeeThrough機能を使えば、このように敵キャラクターの配置が丸見えになる。通常表示と切り替えながらプレイすれば、シングルプレイの攻略はかなり楽なものになるだろう

DDR SDRAMを採用した3D Blaster GeForce2 MX

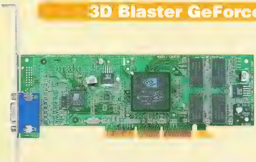
クリエイティブメディアから登場したGeForce2 MX搭載カード3D Blaster GeForce2 MXは、他社のGeForce2 MX搭載カードとやや異なる部分がある。それは、ビデオメモリーにDDR SDRAMを採用している点だ。

GeForce2 MXは、ビデオメモリーとしてSDR SDRAMとDDR SDRAMをサポートしている。しかし、SDR SDRAMを利用した場合に128ビットとなるメモリーバス幅が、DDR SDRAMを利用した場合には64ビットとなってしまうため、DDR SDRAMを使ったとしてもメモリー帯域の向上は望めない。

3D Blaster GeForce2 MX搭載のDDR SDRAMは標準設定では286MHzで動作するようになっている。DDR SDRAM利用時にはメモリーバス幅が1／2になることを考えると、実質143MHz動作のSDR SDRAMを搭載しているのとほぼ同じと言える。ちなみに、一般的なSDR SDRAM搭載カードでは、ビデオメモリーは166MHz動作だ。そのために、ベンチマークテストは、SDR SDRAM搭載カードよりも若干悪い結果となった。

しかし、3D Blaster GeForce2 MXには"販売価格が1万3,000円前後と低く抑えられている""大手メーカーの製品ということでサポートに対する安心感がある"などの魅力もある。また、製品に添付されるオリジナルドライバは、nVIDIA社の最新ドライバであるDetonator 3ベースとなっていて、最高のパフォーマンスを引き出す環境が整っている点も見逃せない。3Dゲームをプレイするにはじゅうぶんな3D描画能力を備えており、他社製品と比べてコストパフォーマンスは悪くないだろう。

3D Blaster GeForce2 MX



発熱量が少ないため、チップ上に冷却ファンは付いていない。このことは、低価格化や静音化にも貢献している
実売価格：1万3,800円
問い合わせ先：クリエイティブメディア
TEL 03-3256-5577
URL：http://japan.creative.com/

3DMark2000 3DMark Result（Direct3D、Hardware T&L）

	GeForce2 Ultra		GeForce2 MX		GeForce2 GTS
	3D Blaster GeForce2 Ultra	AGP-V7700Ultra	3D Blaster GeForce2 MX	MUCA-NVG11AM※	3D Blaster GeForce2 GTS
1024×768ドット、16ビットカラー	6,967	6,652	4,014	4,677	6,417
1280×1024ドット、16ビットカラー	6,152	5,597	2,735	3,240	5,173
1600×1200ドット、16ビットカラー	5,078	4,480	1,999	2,379	3,861
1024×768ドット、32ビットカラー	5,991	5,444	2,708	3,366	4,762
1280×1024ドット、32ビットカラー	4,394	3,822	1,679	2,124	3,127
1600×1200ドット、32ビットカラー	3,274	2,829	1,071	1,345	動作せず

計測環境：CPU／Pentium III 800EB MHz、マザーボード／ASUS CUSL2、メモリー／128MB（PC133）、OS／Windows Me
ドライババージョン／AGP-V7700Ultra／Ver.5.33JPN2、3D Blaster GeForce2 MX／Ver.4.12.01.0634、それ以外／Detonator 3 Ver.4.12.01.0631
※MUCA-NVG11AMは、Prolink Microsystems社のGeForce2 MX搭載カード（SDR SDRAM 32MB）

速報 スリー・ディ・エフ・エックスがnVIDIA社に資産を売却して会社を解散

2000年12月15日、Voodooシリーズでおなじみのスリー・ディ・エフ・エックスが、同社のグラフィックスに関する資産をライバルメーカーであるnVIDIA社に売却し、会社を解散すると発表した。スリー・ディ・エフ・エックスは、せんだってビデオカードの製造事業から撤退し、チップの開発に注力すると発表したばかりだったが、会社の体力はすでに失われていたようだ。従来製品のサポートや未発表の次世代チップがnVIDIA社に受け継がれるかどうかは現在のところ不明で、この件に関しては、今後情報が集まり次第詳しくお伝えすることにする。

Gamer's BATTLE

Age of Empires II The Conquerors Expansion

続々と追加される公式マップでAoCを遊び尽くせ

本誌2001年1月号で一部を紹介した「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」（以下、AoC）の公式追加マップだが、続々と新作が発表されている。現在、合計9マップがEnsemble Studios社のホームページ上で配布されており、バリエーションも豊富になってきた。今回は、未紹介となっている四つのマップの特徴と、効果的な戦術を解説しよう。　文／中島　渉

ES@Graveyards

初期設定	
木	200
食料	200
金	100
石	200
町の人	3
斥候(イーグルウォリア)	1

ES@Graveyardsは、毎年10月31日の夜に行われるハロウィーンを題材にしたマップだ。マップ全域が墓場となっており、崩れた廃墟や墓石が設置されているほか、埋葬されていない人骨などがちりばめられており、閑散とした雰囲気になっているのが特徴的だ。

小さな湖が数個配置されているほかは、マップ内には障害物となるオブジェクトがほとんどない。また、高低差も少ないので、広々とした土地を存分に活用していけるのも魅力の一つだ。アラビアマップのように、しっかりとした索敵と、素早い部隊展開が求められるだろう。

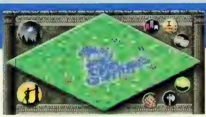
マップの景観以外に、特別変わった点は見られない。ただし、採取できる資源の面では石が非常に少なく、金が多めとなっている。また、墓場に生えている木は一見枯れているように見えるが、これは伐採が可能なので、木の資源量は実際には通常よりも多めに設定されていることになる。

ほかには、聖なる箱が非常に多く配置されているのが面白い部分である。一応、すべての聖なる箱の確保という勝利条件が用意されているものの、ES@Graveyardsでは聖なる箱が16個も存在するために、この条件での勝利は非常に難しい。一方、聖なる箱による金の産出量が非常に多くなるので、金を大量に消費する戦い方も可能となっているのがユニークだ。

マルチプレイでは、ES@Graveyardsは少人数から多人数まで対応した優れたマップだといえる。実際、発表された時期がほかのマップより遅かったにもかかわらず、ダウンロードされた回数が非常に多くなっている。普段と違った雰囲気でプレイするのにうってつけのマップだ。

打ち捨てられた廃屋があったり、白骨が散乱していたりするので、薄気味悪く感じるかもしれない。しかし、金や聖なる箱など、財宝が多く眠っているので、必ず探索しておこう

ES@Metropolis

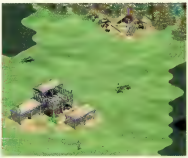


初期設定	
木	250
食料	250
金	100
石	200
町の人	9
斥候(イーグルウォリア)	3

Metropolisとは首都、大都市といった意味だが、それをAoCの世界でうまく表現しているのが、このES@Metropolisである。

ゲームスタート時には町の中心が各プレイヤーに三つずつ与えられており、通常マップとはまったく異なるパターンで進化させていかなければならないのがユニークなポイントである。また、初期資源と町の人の数も独自の設定が行われていて、町の中心のそばにはそれぞれ町の人が3人ずつ配置され、トータルで9人を有することになっている。町の中心が三つ存在することで、序盤に行う町の人の生産を一つの町の中心に絞って行うか、分散して行っていくのかを悩まなければならないのだ。

マップの構造という点をチェックしてみると、中央に巨大な湖が配置されているために、必然的にそれを避けながら遠回りして攻めていくことになる。敵の陣地に最も近い町の中心を拠点にして発展させるのが良いのか、あるいは前線基地としての役割に専念させるのが良いのか、さまざまな選択肢が用意されているというわけだ。特に、8人での対戦では町の中心同士の距離が1画面程度しかないので、序盤での領地争いもヒートアップするだろう。



ES@Metropolisでは三つの国をプレイしているのと同じ状況となるために、序盤は非常に忙しい。集合地点の設定を小まめに行って、町の人が休んでいることのないように気を付けよう

Information

開発元：Ensemble Studios社
発売元：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6425-6995
発売時期：発売中

GROUND

ES@Prairie

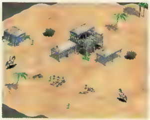
初期設定	
木	200
食料	200
金	100
石	200
町の人	3
斥候(イーグルウォリア)	2

ES@Prairieは、アラビアマップに非常に酷似しているマップだ。異なっている点は、スタート時に用意されている斥候(イーグルウォリア)の数が2ユニットとなっていることと、序盤の食料確保の方法の2点だ。

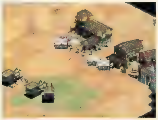
このマップが大草原(Prairie)と名付けられているのは、開けた平原で構成されているからだけではない。食料確保にイノシシ、鹿、七面鳥といった野生の動物を狩らなければならないのも、その理由の一つなのだ。斥候をうまく利用して、これらの動物を見つけ出そう。

食料として用意されているイチゴは2つ(250食分)しかないので、これは町の人の生産に充てなければならない。最初の200食と合わせても、町の人が9人しか生産できないことになるので、それ以降は狩猟で確保していかなければならないのだ。中級以上の手慣れたプレイヤーであれば、序盤に用意されているイチゴを使わずに、動物の狩りだけで勢力を発展させていくことも可能だ。しかし、初心者の場合は、うまく動物を誘導できないなどの理由で効率良く採取できなかったり、最悪の場合には町の人がこれらの動物に倒されてしまったりすることもある。このES@Prairieは、動物を狩って食料確保する練習に最適なマップだといえるだろう。

また、マップ内に用意されている資源量は全体的に少なめとなっている。資源を有効利用していかなければ、兵力とテクノロジーのバランスがうまくいかなくなってしまうので、注意してほしい。初心者の練習ステージとしてお勧めしておこう。



斥候をうまく動かして鹿を誘導し、貯蔵庫の近くで採取するようにしよう。イノシシの場合、攻撃するとこちらに向かってくるので誘導は簡単だが、攻撃力が高いので注意してほしい



ES@Prairieではマップ内の資源が乏しいので、ユニットは極力倒されないように気を付けよう。聖職者や町の人を使った回復は欠かすことができない

ES@Pilgrims

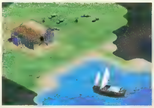
初期設定	
木	150
食料	50
金	100
石	200
町の人(8人プレイ時のみ6)	3
輸送船	1

小島に用意されている資源量	
金	800
石	350
羊	2

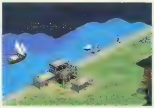
ES@Pilgrims(旅人)と名付けられたこのマップは、スタート地点である小島から本島へと移住していく過程が個性的だ。小島には最低限必要となる資源しか用意されていないため、ゲームがある程度進行したら本島へ拠点を移動させなければならない。本島へは、あらかじめ用意されている輸送船を使えば簡単に移ることができるが、町の中心の建設は城主の時代に進化してからでないと行えないため、いきなり移住することは難しい。小島に用意されている資源を使って、移住のための準備を効率良く進めよう。

このES@Pilgrimsには、ほかのマップと大きく異なる特徴が存在する。それは、このマップがマルチプレイ専用であるという点だ。小島から移住しなければならないという特殊な条件のために、AIスクリプトによって決定されるコンピューターの思考パターンでは、小島から外へと展開することなく自滅してしまうのだ。そのため、現在はマルチプレイでしかこのマップの展開の面白さを味わうことができないのである。しかし、このマップのデザインにはAoCのAIデザイナー、Mike Kidd氏(Ensemble Studio社の中でも随一のプレイヤーとして知られている)が加わっている。これは、AIスクリプトの将来的な変更をにらんでデザインされているという証明でもある。

実際にプレイしてみると、プレイヤー間で事前にいくつかの取り決めをしておく必要があると感じた。このマップでは、町の中心が建設できるようになる城主の時代までに、資源量の問題から本島への移動を余儀なくされる。しかし、小島から本島へと移動する時期が文明の進化スピードに依存しているために、最悪の場合には本島へと移動する過程で倒されてしまう可能性があるのだ。序盤のラッシュがない代わりにこのような問題が起きるので、初心者同士の対戦であれば、城主の時代までは本格的な進攻を禁止するというルールを採用しても良いだろう。



本島には七面鳥が多数配置されているので、早めに渡ったプレイヤーが有利となる。しかし、オオカミに倒されてしまうこともあって、序盤で町の人を本島へ送り込むにはリスクが伴うだろう



水辺には小魚の群れが用意されている。羊が少ないので、町の中心と粉引き所をうまく使って、効率良く採取していこう

公式追加マップの導入と利用方法

公式追加マップのファイルはEnsemble Studios社のホームページ(http://www.ensemblestudios.com/aoeiix/docs/rms.shtml)からダウンロードできる。これをプレイするには、右の手順が必要になる。マルチプレイでは、参加するすべてのプレイヤーが同様の手順を済ませておかなければならないことに注意しよう。

①ZIP形式によって圧縮されているファイルを解凍し、rmsという拡張子のマップファイルを取り出す。
②取り出したマップファイルをAoCのインストールされているフォルダの中にあるRandomフォルダにコピーする(デフォルトの設定であれば、C:¥Program Files¥Microsoft Games¥Age of Empires II ¥Random)。
③マップタイプでカスタムを選択して、正常にマップファイルが読み込めるかを確認する。

以前に比べると、「DIABLO Ⅱ」の人気も取りあえず一段落した感があるが、熱心なファンにはまだまだ遊べる要素が残されている。その最も顕著な例が、DIABLO Ⅱファンによって作られているMOD（Modifications：修正の意味）だ。今回は、DIABLO ⅡのMODにどのようなものがあるのかを紹介すると共に、特に完成度の高い二つのMODに焦点を当てて詳しく説明しよう。

文／川崎政一郎

MODを使ってDIABLO Ⅱを遊び尽くせ！

個性的なMODが遊び方の幅を広げる

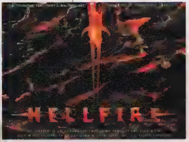
多くの場合、MODとは、ゲームソフトの開発元以外の人が新要素の追加やゲームバランス調整などを目的として制作したパッチのことを指す。また、CD-ROM内に記録されてはいるが、ゲームでは使用されていないデータを復活させたMODというものもある。MODを導入すれば、すでに遊び尽くしたゲームでも新鮮に感じられるので、人気作品では数多くの個性的なMODがごく当たり前のように作られている。

例えば、「トランプ」「麻雀」「人生ゲーム」などで、身内の間だけでのローカルルールを作って遊んだことのある人は多いだろう。MODとはそのような仲間内での遊び方だと思ってくれればよい。ただし、ローカルルールゆえに、他人と一緒にMODを導入してプレイする際には、お互いに前提となるルール（MODのバージョン）の確認を行う必要がある。

MODは厳密に言うと改造行為に当たるため、メーカーが主張する使用許諾に違反しているが、営利目的でなければ、たいていのメーカーは黙認している。ただしその性質上、MODを使う際はメーカー側のサポートは当然受けられない。個人の責任の上で使用しなければならないのだ。

DIABLO ⅡのMODに関しては、キャラクターデータが自分のパソコンに保存されるOpenキャラクターに関してのみ使用することができる。Realm（Closed）キャラクターは、Blizzard Entertainment社のサーバーで管理されているために、MODのプログラムで修正することは不可能だ。

現在主流のMODは、難易度が最も高いHellが飽きてしまったというプレイヤーを対象としているものが多い。従って、どちらかというと新規キャラクターで始めるよりも、すでにレベルを50程度まで上げたOpenキャラクターを使ってMODを導入するのがよいだろう。そのため、前号で紹介したハードコアと同様に、通常のモードをかなりやり込んだ人以外にはお勧めできない。



MODとは異なるが、Sierra On-Line社が発売した初代DIABLOの公式追加キット「HELLFIRE」という作品がある。新しい職業やダンジョンといった新要素が数多く追加されており、"公式"と呼ぶに恥じない出来だった

MODの中には、ゲーム全体のバランスを丸ごと変えてしまうほどの大規模なものもある。画面の「MIDDLE EARTH」は、初代DIABLOのMODの中では最も有名な作品で、新しいグラフィックで描かれた大量のアイテムと、絶妙なゲームバランスが非常に高い評価を受けた

基本的なMODの導入方法

Windowsに関する基本的な知識があれば、DIABLO ⅡでMODを導入することは簡単である。ここでは、その方法を説明しよう。

DIABLO Ⅱをインストールしたフォルダの中には、"Patch_D2.mpq"という名前のファイルがある。このファイルを書き換えると、MODを導入することができる。従って、ファイルを書き換える前に、まず

from Far East

"Patch_D2.mpq"のバックアップを取っておこう。

そして、MOD用のパッチファイルをダウンロードして解凍したら、ファイル名を"Patch_D2.mpq"に変更して、インストールしたフォルダ内でファイルの上書きをすれば完了となる。この状態でDIABLO Ⅱを起動して、Openキャラクターを選ぶと、MODが導入された状態で遊ぶことができるのだ。後になってMODを外したり、Realmキャラクターで遊んだりする時は、もともとあった"Patch_D2.mpq"を再び上書きすればよい。ファイル名が同じであるために混同しやすいので、MODごとにフォルダを分けて名前を付けておくと分かりやすいだろう。

マルチプレイ時の注意点としては、自分が現在どのMODを使用しているかがゲーム内では表示されないので、どのバージョンのMODを選択しているのかを忘れないようにしたい。そして、他人と一緒にプレイする際は、自分がMODを使っていることを伝えた上で、お互いにMODのバージョンを合わせることを徹底しよう。

MODの中には名作もあれば駄作もある

参考までに、現在入手できるMODの一部を紹介しよう。読んでもらえれば分かるとおり、中にはかなり強烈な内容のものがある。なお、各MODはDIABLO Ⅱファンによって作られているものに過ぎないので、サポート用のホームページというものが存在しない場合が多い。ここで紹介するMODは原稿執筆時では入手できるものの、その後配布しなくなる可能性も高い。インターネットの検索エンジンで、"Diablo2、MOD"といった単語で検索を行うと、最新バージョンのMODを見つけられるはずだ。

8 PLAYER MOD

このMODを導入すると、8人プレイ時の状態を常に再現してくれる。通常のゲームと比べて、モンスターのライフと得られる経験値が大幅に増えているので、腕に自身のある人はチャレンジしてみよう。

BOSS MADNESS

通常のエリアにAct1～3の各ボスが登場するようになる。また、一部のユニークアイテムの性能が変更されている。レアアイテムの出現率も若干引き上げられており、MODの中では比較的手の込んだものと言えるだろう。

TOWN KILL

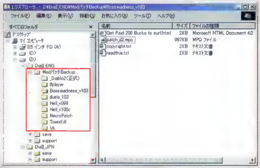
その名のとおり、Hostile宣言を行うと、町にいる時でもPKが可能になるMOD。初代「DIABLO」のころに似たようなCheatがあったのを思い出す。もちろん、このMODを導入していない人に対しては使えない。

MAD COW DISEASE

DIABLO Ⅱの隠しマップで"Cow Level"というものがある。このMODを使用すると、Cow Levelに登場する牛が至る所に出現するようになる。シリアスな内容のDIABLO Ⅱが、一転して和やかなムードになるのだ。

NECRO PATCH

Necromancerを徹底的に強化するMODだ。ゴーレムを同時に複数召喚できるようになり、Teeth(きばを召喚して攻撃するスキル)は画面を埋め尽くすほどの弾数を発射する。しかも、ほかのクラスは、すべてのスキルを使用することができなくなる。MODだからこそ許されるむちゃくちゃな内容だ。



同じMODでも、バージョンの違いによって内容はかなり異なる。このようにフォルダごとにPatch_D2.mpqを分けて管理すれば、戸惑うことはないだろう

MODによる修正個所以外に、どのMODを使用しているかをゲーム中に確認する方法はない。「BOSS MADNESS」の場合は、町の至る所に鶏が出現していて分かりやすい

新機能を満載した究極のMOD

MOD入門者にお薦めの完成された作品

VK MOD

敵を適度に強化した絶妙なバランス

「VK MOD」は、デンマーク在住のVaraya氏とKhan氏が共同で作成したMODだ。彼らは前作DIABLO用のMODも幾つか作っていて、その中でも小説『指輪物語』をモチーフにした「MIDDLE EARTH」は、DIABLO Ⅱが発売される直前までプレイされ続けていたというほど人気があった。その完成度の高さは、非公式のMODながら「DIABLO 1.5」と言っても差し支えないだろう。

DIABLO Ⅱ用のMODもかなり早い時期から制作しており、頻繁にバージョンアップを繰り返している。英語ではあるものの、ホームページによるサポートもしっかりしているので、導入する側にとっても安心だ。

VK MODの第一の特長は、通常モードのDIABLO Ⅱよりも敵の耐久度を上げている点にある。具体的に言うと、すべてのモンスターのDefense値とライフを1.5倍に増やし、受けるダメージ量が75%に減らされている。また、モンスターのライフ回復速度も50%上昇している。その結果、敵との戦闘時間が長引くことになるのだ。

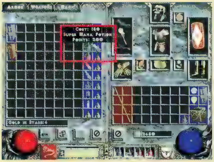
通常モードの場合、例えば高レベルのBarbarianがWhirlwindを使うと、たいていの敵を一撃で倒すことができた。終盤になると、ある意味大ざっぱなゲームプレイになりがちだったが、VK MODではそのようなことはない。体感的に、ちょうどHellレベルの1段階上くらいの難易度で、レベル70程度のキャラクターであればクリアできるように調整されている。極端に敵が強すぎることもないので、今まで通常モードのHellレベルに慣れてきたプレイヤーであれば、程よい手ごたえを感じられるだろう。

また、VK MODでは各エリアに出現する敵の種類が大幅に増やされている。例えば、Act1にしか出現しないFallen系のモンスターがAct4でも出現するのだ。もちろん、敵のレベルは各エリアの難易度に合わせて調整されているので問題はない。

プレイヤーの不満を解決した演出の数々

もう一つの特長は、さまざまな点で、プレイヤーが遊びやすくなる工夫がされているということだ。通常モードをプレイして、なぜ町でマナ回復用のポーションや完全回復するポーションが売っていないのかと不満に感じた人は多いだろう。VK MODでは、各Actの町でこれらを購入することができるのだ。また、アイテム鑑定用とTown Portal用の本にストックできる巻物の数が最大100個まで増えており、弓矢の数も同時に500本まで持つことができる。ほかにも、Horadric Cubeの容量が増えているといったように、戦闘とは直接関係のないところでプレイヤーの負担を減らす仕掛けが用意されている。

VK MODを導入してプレイしているシーン。このMODの修正点は、地味ではあるが、実にうまくポイントを突いている。DIABLOを心底愛する人たちが、丹精込めて制作した様子が目に浮かぶようだ



通常モードではマナポーションの数に限りがあったため、使うのをためらって死んでしまうこともあった。VK MODを導入すれば、もうそのような悲劇を繰り返すことはない

このように、Horadric Cubeに収納できるアイテムの数が大幅に増えている。これは、MODがモンスターやアイテムの数値データを変更する以外に、独自の要素も追加できることを意味している

さらに、VK MODでは死亡時の経験値ロストがなくなっている。通常モードの場合、レベルが80を超えるようになると、たとえ回線不良といった不測の事態が原因でも、一度死ぬと数時間分の経験値を失っていた。ゲームシステムとしては少々厳しいものがあるが、VK MODを導入すればそのようなこともないのだ。ほかにも、ここでは紹介しきれないほどの細かい修正があり、そのどれもが納得できる内容である。これからMODの導入を考えている人は、まずはこのVK MODから試してみるといいだろう。

入手方法

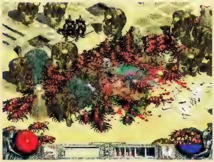
VK MODは制作者によってホームページが公開されているので、そこからMODファイルをダウンロードすることができる。本稿はVersion1.1bを基にして書いたが、今後もバージョンアップが繰り返されるだろう。詳しくは、以下のホームページを参照してほしい。ちなみに、彼らはDIABLO Ⅱ用の「MIDDLE EARTH」を近いうちに作成することを表明している。こちらも、かなり期待できそうだ。
URL http://www.vkmods.de/d2mod.html

注：今回紹介したMODを使用する際、メーカーからのサポートは受けられません。
個人の責任において使用してください

通常のゲームモードでは味わえない、未知の世界を提供してくれるMODの中で、特に優れた2作品を紹介しよう。共に完成度が高く、さまざまな機能が追加されているので、今までにない刺激的な世界が体験できるはずだ。

“地獄”と呼ぶにふさわしい強烈な難易度

HELL MOD



このすさまじいモンスターの数を見れば想像できると思うが、マルチプレイ時のラグは相当なものだ。HELL MODはシングルプレイ専用のものと割り切った方がいいかもしれない

モンスターはとにかく強く半端じゃない

「HELL MOD」は、ハードコアモードとは別の意味で、DIABLO Ⅱの究極のゲームモードを提供してくれる。キャラクターレベル90以上を想定した凶悪な難易度は、現存するMODの中で最も高いものだろう。しかし、一部の熱狂的なプレイヤーに支持されており、ホームページや制作者に関する情報が一切不明であるにもかかわらず、口コミで急速に普及しているのだ。

HELL MODの特長は、その名のとおり“地獄”とも思える難易度に尽きる。HELL MODのモンスターの強さは、Normalレベルでも通常モードのHellと同程度で、Hellレベルにすると、モンスターのライフが2～6倍なるのをはじめ、能力値がすべて数倍になるのだ。しかも、モンスターが出現する数も4～8倍に増えている。さらに、ユニークモンスターも1画面に複数出現するほど増えているので、ゲーム中の画面は相当派手になる。

従って、軽率に進むと膨大な数のモンスターがアクティブになってしまい、攻略はおろか、死体回収さえままならない状況に陥る。少しずつ進み、モンスターを各個撃破しながら進まなければ、クリアは不可能だろう。

このあたりは、初代DIABLO用のMODとして有名な「MAZO」に通じるものがあり、ゲームは難しいほど面白いと思っているプレイヤーには特にお勧めである。通常モードではまったく緊張感を感じなくなったプレイヤーにとっては、正にうってつけだろう。開発者が想定したキャラクターレベルはかなり高いが、いったい何人のプレイヤーがクリアできるのだろうか？ 興味深いところである。

なお、ほかのMODの中には、一からキャラクターを育てることが可能なものもあるが、HELL MODに限っては、それは事実上不可能である。通常モードで、少なくともレベル70程度まで上げたキャラクターを移行させないと、Act1の最初のエリアで挫折することになるだろう。

小手先のテクニックは捨てろ

HELL MODでは、あまりにも多くのモンスターが出現するために、マシンスペックが低いと処理が非常に重くなり、ゲームにならないことがある。どちらかというと、大人数によるマルチプレイよりも、1人か2人の方が快適にプレイできるだろう。そのため、仲間を盾にする戦法を主に用いるSorceressや、弓に特化したAmazonにとっては分が悪い。逆に、プレイヤー数が少ない方が高い効果を発揮するCorpse Explosionが非常に効くので、少人数プレイではNecromancerが有利である。

また、モンスターのライフ上昇率に比べて、攻撃力の上昇率はそれほど高くない。つまり、PaladinのThornsや、NecromancerのIron Maidenといった、相手の攻撃力をそのまま利用するスキルの効果は低くなっている。その分、プレイヤー側の純粋な攻撃力が重要なのだ。キャラクターレベルやアイテムを含めた総合的な強さが求められるので、中途半端なキャラクターでは、テクニック以前の問題でクリアするのは不可能だと思われる。覚悟して挑んでほしい。

最終エリアのChaos Sanctuaryでは、各章のボスが惜しげもなくすべて登場する。このような壮絶なシーンを見るためだけでも、HELL MODを導入する価値はある

ディアブロのすべての攻撃には、強力なノックバック効果が追加されている。Lightning系の攻撃を受けると、身動きができないまま壁まで吹き飛ばされ、たいていの場合は死ぬ

入手方法

HELL MODには、もともとサポート用のホームページというものが存在しない。入手するには、知人から直接もらうか、インターネットの検索サイトを利用して根気よく調べるしかないだろう。

新大陸の全貌を暴く! EVER

氷河に包まれた

EVERQUEST拡張パック第2弾「THE SCARS OF VELIOUS」が発売され、年末年始にたっぷりとEQを楽しんだプレイヤーも多いのではないだろうか。今回の記事では、Velious大陸のダンジョン情報をお届けする。また、先月号の時点では判明していなかったグループゲートの制限事項についてもフォローしていくので、参考にしてもらいたい。　文/下村隆善

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Coldain族の中には、外観が非常にユニークな氷の盾を持つNPCがいる。こうしたアイテムに目がくらんで、見境なく襲い掛かる冒険者も決して珍しくはない。旧大陸では町の中にいるNPCからアイテムが得られることは少なかったが、SoVではかなりの数のアイテムが用意されているようだ

筆者の印象だが、Velious大陸にはレベル50前後の冒険者に適したダンジョンがあまりない。屋外のフィールドで経験値を稼ぐか、あるいは2パーティー前後で一緒にダンジョンを攻めるかすると、楽しく冒険できるのではないだろうか

高レベルの冒険者をもうならせるVelious大陸のダンジョン

Velious大陸には、フィールド/タウン/ダンジョンという従来の区分けでは分類できないZoneが数多くある。ここでは、そうした事情を解説しつつ、全体の傾向と特徴を確認していこう。

プレイヤーの行動次第で各Zoneがダンジョンへと変化する

「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」(以下、SoV)で追加された新大陸Veliousには、Dragon、Frost Giant、Coldain(Dwarf)の3大勢力が存在する。そして、各勢力は町とダンジョンの両方の役割を兼ねた特殊なZoneを本拠地としている。それらは、各勢力と敵対することを選んだ冒険者にはマジックアイテムや経験値が得られるZoneとなり、友好的な関係を保っている冒険者にはクエストや施設を提供してくれるZoneになるといった具合だ。

初期のFaction(派閥/評判)の設定では、大半の冒険者はDragonやFrost Giantと敵対関係にある。そのため、彼らの町であるSkyshrine(Dragon)やKael Drakkal(Frost Giant)を、ダンジョンと見なしている冒険者が多いようだ。しかし、各勢力とどのような関係を構築していくかは、あくまで個々のプレイヤーの選択に任されている。クエスト好きな人は悩んでしまうかもしれないが、一緒にプレイする冒険仲間と相談して決断しよう。

なお、Dwarfの町の一部となっているIcewell Keepには地下洞くつがあり、いわゆるモンスターに位置付けられるNPCが多数いる。こちらは上述したFactionの問題とは無関係なので、Antonica大陸のHigh Keepのように、町の中にハンティングスポットが用意されているととらえてもらいたい。

Velious大陸の本格的な攻略にはレベル55以上のパーティーが不可欠

Velious大陸には、一般的なダンジョンが五つ用意されているほか(加えて、まだオープンしていないダンジョンが一つ存在する)、冒険の対象となり得るZoneが三つある。さらに、Plane of GrowthやPlane of Mischief、Temple of Veeshanまで加えれば、拡張パック第1弾の「THE RUINS OF KUNARK」(以下、RoK)にも劣らない、豊富な冒険の場が用意されていることになる。

ただし、全体の難易度はRoKよりも1段階程度上がっていることに留意してもらいたい。ダンジョンの難易度一覧を参照してもらえば分かると思うが、レベル30〜50前後の冒険者に適したダンジョンは、数えるほどしかないのである。そして、その上のクラスのダンジョンとなると、最低でもレベル55以上のパーティーが必要となってしまう。しかも、その大半は複数のパーティーの協力が不可欠な難易度である。本格的な冒険を行うなら、気軽に複数パーティーで出掛けられるような環境を普段から整えていくことが重要となるだろう。

ダンジョン内部の特徴についても取り上げておこう。気候条件から容易に想像できると思うが、ダンジョンの内部では氷で足元が滑る個所がいくつもある。誤って転落すると強烈な落下ダメージを受けたり、下に凶暴なNPCが待ち構えていたりするので、じゅうぶんな注意が必要だ。また、こうした場所では呪文の詠唱を中断させられてしまうことが多く、近接戦闘でも相手との間合いが不安定になるため、整然とした戦闘を行うことが難しい。

これに加えて、いくつかのダンジョンでは、扉を開けたり近寄ったりすると発動する、特殊なわな(トラップ)が設置されている。これらの仕掛けを回避するには、BRDやROGが持つSense TrapやDisarm Trapのスキルが必要になるのだ。該当する職業の冒険者は、見落としがちなスキルの鍛錬をしっかりと行っておいてもらいたい。

ダンジョンの難易度一覧

分類	名称	短縮名	隣接Zone名と入り口の座標	難易度
ダンジョンZone	Crystal Caverns	crystal	Eastern Wastes (−4060、480)	レベル30〜45
	Dragon Necropolis	necropolis	Western Wastes (−2867、426)	レベル55〜60
	Tower of Frozen Shadow	frozenshadow	Iceclad Ocean (1705、2830)	レベル35〜50
	Siren's Grotto	sirens	Cobalt Scar (1180、1575)	レベル55〜60
	Velketor's Labyrinth	velketor	Great Divide (−6760、3075)	レベル40〜60
町とダンジョンを兼ねたZone	Kael Drakkal	kael	Eastern Wastes (−6310,3600)	レベル40〜60
	Icewell Keep	thurgadinb	Thurgadin (−735,−75)	レベル55〜60
	Skyshrine	skyshrine	Wakening Land (1450,4500)	レベル45〜60
異世界などの特殊なZoneと未整備のZone	Plane of Growth	表示されない	詳細は不明	
	Plane of Mischief	現在は未整備		
	Sleeper's Tomb	現在は未整備		
	Temple of Veeshan	表示されない	詳細は不明	

QUEST拡張パック最速攻略情報

VELIOUS探索行

冒険の前に知っておきたい Velious大陸の制限事項

Velious大陸は西へ行くに従って難易度が上がり、訪れるのも容易ではなくなっていく。ここではその一因であるグループゲートに関する制限と、Dragonの町Skyshrineを通過するために必要なかぎについて解説する。

グループゲートで奥地へ赴くには特別なアイテムが必要

まず、前回の記事の訂正をしておきたい。DRUとWIZで各3種類のグループゲート呪文が販売されているとお伝えしたが、実際にはIceclad Oceanへ行くものだけが購入可能で、それ以外の二つは冒険を通じて手に入れる仕組みとなっている。また、Wakening Land行きの呪文も新たに追加されているので、あらためてグループゲート呪文一覧を掲載する。今後はこちらを参照していただきたい。

正式公開後に分かったことだが、ベータテスト時と違って、Iceclad Ocean行きを除く三つの新グループゲート呪文は、特別なアイテムを持っていなければ利用できないようになっている。SoVではグループゲート呪文が四つも存在するため、一見すると非常に便利に思えるが、その恩恵を受けるには一定の手続きを踏まなければならないのである。

Velious大陸の各グループゲートポイントには、Dragon Circleと呼ばれる遺跡がある。そして、Iceclad Oceanを除く三つのDragon Circleには、各呪文に対応するTooth(きば)が落ちている。新しいグループゲート呪文は、これらのToothを所有している者だけが利用できるのだ。つまり、すべての冒険者は自らの足で、一度はこれらのDragon Circleを訪れなければならないのである。

また、三つのToothにはランク付けがされており、上位、下位の関係が定められている。そのため、上位のToothを持っていれば、下位のToothは壊してしまって構わない。最終的には、Tooth of the Cobalt Scarの入手を目指そう。

最後に注意点となるが、Wakening Landへのグループゲートは、大変な危険を伴うので使わない方が無難である。なぜなら、WuoshiというDragonが生息するエリアに出現地点が設定されているからだ。Dragon系のFactionを高めれば状況が変わる可能性もあるが、決して不用意に使ってはならないことは確かである。

Skyshrineの通過に欠かせないかぎの入手方法

Velious大陸西部への関所ともいえるのが、Dragonの町、Skyshrineだ。この町は、唯一Cobalt Scarへとつながるゾーンであり、通過するには特別なかぎが要求される。仮に、Cobalt Scarへのグループゲート呪文を事前に手に入れていたとしても、まずは前述したToothを拾いに行かなくてはならないため、だれ1人として避けて通ることができない道なのだ。

Skysirineの通過に必要なかぎは、町中にいるDrakeの姿をしたNPC、Ziglark Whisperwingが管理している。かぎを手に入れる方法は、彼を倒して奪うか、クエストを行うかの2種類がある。クエストを受けるならDragonに対するFactionを高めておく必要があるし、戦って奪い取る場合は再出現までの待ち時間を考慮しなければならない。どちらも一長一短なので、各パーティーの判断で行うのが良い。

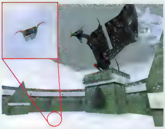
多少荒っぽいやり方だが、Ziglark WhisperwingをZone際まで連れ出した後、Charm(魅了)の呪文を使ってクエストをこなしてしまうという手もある(Factionが低くても実行できる)。クエストの手順についてはコラムにまとめておくので、そちらを参考にしてもらいたい。

グループゲート呪文一覧(正式版)

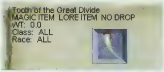
テレポート先のZone名	到着先の座標	呪文レベル	呪文名(DRU)	呪文名(WIZ)	購入可否	Tooth
Iceclad Ocean	(−630、4925)	34	Circle of Iceclad	Iceclad Portal	可	不要
Cobalt Scar	(−1065、−1634)	44	Circle of Cobalt Scar	Cobalt Scar Portal	不可	必要
Great Divide	(−3766、3651)	44	Circle of Great Divide	Great Divide Portal	不可	必要
Wakening Land	(−3040、−3032)	44	Circle of Wakening Land	Wakening Land Portal	不可	必要

グループゲートの際に必要なTooth

名称	利用可能となるグループゲートポイント	互換性
Tooth of the Cobalt Scar	Great Divide／Wakening Land／Cobalt Scar	上位
Tooth of the Wakening Land	Great Divide／Wakening Land	
Tooth of the Great Divide	Great Divide	下位

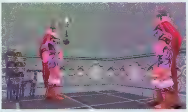


Iceclad Ocean以外のDragon Circleでは、よく見ると地面にToothが落ちている。このToothは約15秒程度で再出現する。パーティーで連れ立って拾いに行ってもさほど時間はかからないので、安心してほしい



グループゲート呪文を利用する際に必要なToothは、Old SebilisやHowling Stoneのかぎと同じく、死亡した場合にも手元に残る、特殊なアイテムだ

Wakening LandからSkyshrineに入り、最初のT字路を右に進むと、すぐにZiglark Whisperwingを見つけることができるだろう。戦って倒す場合は、透明化の呪文を使って入り口付近のNPCを避けてしまうのがお勧めだ



情報屋のWenglawks Kkeak(向かって左)の周囲には、多数のFrost Giantがいる。右のNoble Helssenを倒せる実力がないと、クエストの遂行は難しい(手紙と200PPを渡すと透明化の呪文が解けてしまうため)

Ziglark Whisperwingのクエスト

Ziglark Whisperwingの話によれば、Kael DrakkalにはFrost Giantの動向を教えてくれる裏の情報屋(Wenglawks Kkeak)がいる。ところが、彼との連絡を行っている密使が行方不明になってしまったらしい。そこで、冒険者たちが代わりにその情報屋の所へ行き、手紙を渡してほしいと頼み込まれるのである。働きによっては、Skysirineを通過するかぎをくれるという。

①SkyshrineにいるZiglark Whisperwingから手紙を受け取る(キーワードは「I am followers of worth」)

▼

②Kael DrakkalにいるWenglawks Kkeakに200PPと手紙を渡す

▼

③Wenglawks Kkeakから受け取った手紙をZiglark Whisperwingに持ち返る

▼

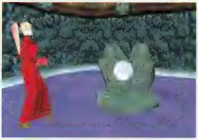
④報酬としてかぎ(Shrine Key)が得られる

Shrine Keyは、パーティー単位で機能する特殊なかぎである。転送装置の近くにいるパーティーメンバーに限り、かぎを持っていなくても一緒に移動できる仕組みだ。もちろん、Velious西部での冒険を進めるなら、全員が持っていた方が良い

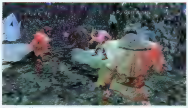
Velious大陸ダンジョン解説 Crystal Caverns (crystal)

交通案内

Crystal Cavernsの入り口は、Eastern Wastes中央部のOrcキャンプに存在する。Iceclad OceanからEastern Wastesへ入った場合、Zoneの境界となっている巨大なドラゴンの骨の橋からほぼ西へ進めば良い。しかしながら、目印となるものが少ないので、/locationコマンドを使って座標を頼りに移動した方が無難だ。石造りの塀で囲まれたOrcキャンプに着いたら、Invisibilityなどの透明化の呪文を使って中へ入ろう。ただし、目的地は中央の建物ではなく、裏手にある小さな小屋だ。この小屋の中には、クリスタルのはめ込まれた、Crystal Cavernsへとテレポートする装置が用意されている。

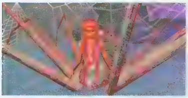


Eastern Wastes側にある転送装置。この台座にはめ込まれたクリスタルをマウスでクリックすると、Crystal Cavernsへと移動する。ダンジョン内へはテレポートする形になるが、一方通行ではないので安心してほしい



Ry'Gorr族のOrcたちは、この洞くつの中でVelium(Velious大陸で採取される特別な鉱石)を掘り続けている。かれらに発見されると、泥棒呼ばわりされて襲われるので、注意してほしい

Coldain族の居住区では、このような重装備をした衛兵に加えて、店員らしきNPCの姿も数多く見ることができる。ただし、筆者の場合は"DainFrostreaverIV"のFactionが低かったためか、取引はしてもらえなかった



深部に出現するQueen Dracniaはクモに似た亜人種で、ごくまれにCrystalline Robesを所持していることがある。高レベルの冒険者なら少人数で倒せることもあって、しばらくはお宝を求める人たちの混雑が続きそうな気配だ

Coldain族も住む奇妙な氷の洞くつ

Crystal Cavernsはレベル30～45前後の冒険者に適したダンジョンだ。Velious大陸にあるほかのZoneに比べれば難易度はかなり低いので、中級者でも気軽に冒険できる場所だといえる(入り口となるEastern WastesのOrcの方が手強いのだ)。

Crystal Cavernsの内部は、大別して三つのエリアから構成されている。入り口周辺はRy'Gorr族というOrcの領域だ。このエリアは複雑な立体構造となっており、巨大な縦穴を中心にして横道がいくつも張り巡らされている。高い場所が苦手な人は、Levitateの呪文を使って進んでいくと安心だ。なお、巨大な縦穴のいちばん下には多数のOrcが配置されており、Foreman Rixactなどの、いわゆるレアNPCも出現する。

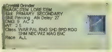
Orcのエリアをさらに奥に進んで、洞くつの壁の材質が氷に変わると、間もなくDwarfのColdain族の居住区にたどり着く。ダンジョンの中に友好的なNPCがいるというだけでも今までになかったユニークな趣向だが、ここには銀行までもが用意されている。また、周囲のNPCからは、Coldain族の名称の由来となった英雄Colin Dainの話などを聞くことができるはずだ。もちろん、Coldain族と敵対している冒険者は襲われてしまうので、不用意に近づかないよう注意しよう。

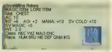
さらに奥へと足を進めると、crystal crawlerなどのクモや、深海魚に似たvelium crawlerなどがいるエリアへと到達する。ここは3方向へ道が分岐しており、左と真ん中へ通じる道は、それぞれ特別なNPCが出現する広間へと向かっている(右の道はCrystal Cavernsから脱出する出口へと通じている)。筆者が確認した限りでは、ボス的存在であるQueen Dracniaをはじめ、dracnid retainerなど、4種程度のレアNPCが用意されている。

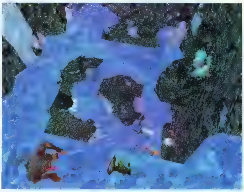
なお、一般のNPCの出現間隔は10分程度と、非常に短い(レアNPCは除く)。特に、Queen Dracniaの広間は6体前後のNPCが配置されているので、出現間隔を調整して攻略しよう。

マジックアイテムライブラリー

Crystal Cavernsで得られるアイテムの一部。性能はさほど良くないが、Crystal Grinderを装備した時のユニークなグラフィックは必見だ。







入り口周辺のOrcエリア中央部を、上からのぞいた様子。ぼんやりと明かりを放つ鉱石の光が神秘的だ。巨大な縦穴の内周に、奥へと向かう道が張り巡らされているのが分かるだろうか

Eastern Wastesで得られる新しい外観の防具

Velious大陸のEastern Wastesでは、2種類の防具が手に入ることが知られている。一つはUlthork Hideシリーズの防具で、北部にいるulthork warriorやulthork hunterなどがまれに所持している(レベル40代の冒険者向き)。もう一つは、Orcの一族であるRy'Gorrの防具だ。入手先は、ダンジョンCrystal Cavernsへの入り口となっている野営地で、Ry'Gorr Elite GuardやRy'Gorr Legionairreなど、一部のOrcが所持している。パッチによって以前より難易度が上がってしまったので、防具の入手を狙うならレベル50前後のパーティーがほしい。

種族によって外観が大きく異なるRy'Gorrシリーズの防具(分類はChain)。このように、Dark Elfが装備した場合はなかなか渋くて良いのだが……

性能的にはお勧めできないが、華やかな外見を持つUlthork Hideシリーズの防具(分類はLeather)。胴体や足に装備するパーツは、Eastern Wastes南西部に出現するulthork man o warからしか得られない

Velious大陸ダンジョン解説 Tower of Frozen Shadow (frozenshadow)

交通案内

Iceclad Oceanには比較的な大きな島が三つあり、北から南へと一列に並んでいる。このうちの中央に位置する島にそびえ立つ怪しげな塔が、ダンジョンTower of Frozen Shadowである。Iceclad Oceanにあるグループゲートポイントからは目と鼻の先の位置にあり、一方で塔自体が非常に目立つので、見落とすことはまずないだろう。塔の下部には内側がきらきらと輝く亀裂があり、そこに近付いてマウスをクリックすると、中へ入ることができる。その周囲にはshadow guardianという骨を寄せ集めたようなNPCが多数巡回しており、攻撃されると意外とばかにできない量のダメージを被るので、出入りする際にはじゅうぶん気を付けよう。

Tower of Frozen Shadowへ入る時は、扉の中央ではなく、赤丸のついた右側に近づいてみよう。通常は入り口の中央部分をクリックする必要があるが、なぜかこの部分だけは、ぶつかるだけで中へ入ることができるのだ(執筆時点)。周囲にはSnow Guardianが多数巡回しているので、素早く行動する必要がある

数々のトラップが待ち受ける7階層の塔

先へ進むかぎを探しながら塔の最上階を目指すTower of Frozen Shadowは、古典的なRPGの雰囲気を感じさせるダンジョンだ。冒険に適したレベルは35〜50代前半で、上の階へ行くに従って敵も強くなっていく。仕掛けやトラップも凝っているので、高レベルの冒険者にも一度は挑戦してもらいたい。

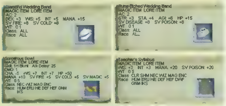
このダンジョンでは、基本的にかぎを見つけなければ次の階へ進むことができない。1階でかぎを入手し、これを用いて2階へ行き、2階では3階へのかぎを探す……という手順を繰り返していく仕組みだ。各階にはボス的なNPCが存在し、これを倒すことで次の階へ進むかぎが手に入る。ただし、(ほとんどの階で)何の変哲もない通常のNPCを倒すと、まれにボスがその場に姿を現すような仕掛けになっているため、出現場所を特定して張り込むといった従来のスタイルは通用しない。

Tower of Frozen Shadowの内部では、各階に最低でも二つの鏡(テレポート装置)が壁に掛けられている。片方は上の階へ行くための鏡で、もう片方はIceclad Oceanへ戻るための鏡である。外見では区別ができないのが大きな問題で、慣れないうちは探索中に間違って外へ出てしまい、1階からやり直しということもしばしば起こる。また、上の階へ行く時は、かぎをマウスで持ち上げて鏡をクリックする必要がある。この際に、鏡の近くいたパーティーメンバーも一緒にテレポートする仕組みになっているので、はぐれないように気を付けてほしい。

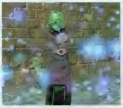
余談だが、ベータテストの時点では、1階から6階までのかぎはゲームからログアウトすると消えてしまうNo Rent属性であったため、攻略には膨大な時間を要した。現在は、すべてのかぎからNo Rent属性が取り除かれたため、途中で冒険を中断しても容易に再開することができる。最上階にいるボス、Tserrinaは、非常にユニークな姿をしているので、ぜひ自分たちの目で確かめに行ってほしい。

マジックアイテムライブラリー

Tower of Frozen Shadowで得られるマジックアイテムには、各種耐性が上昇する優れた品が多い。かぎを持つNPCを探しているうちに、思わぬ収穫に巡り会うことだろう。



2階は図書館となっており、学者やその生徒たちの無数の亡霊が書物に熱中している。3階へ向かうかぎを持つangry librarianは、通常の敵を倒すとその場にいきなり出現するタイプのNPCだ

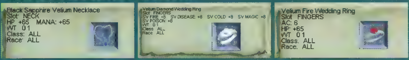


4階でかぎを落とすCara Omicaは、いつも定位置に出現する。ただし、別のNPCが倒されることがトリガーになっており、待っているだけでは姿を現さないようだ

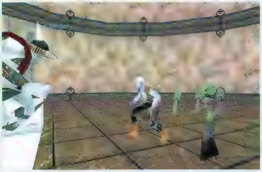
7階のボスから得られるTserrina's Keyを使えば、1階から7階へと一気にテレポートできる。この小部屋は、直接7階へやって来る際の出現場所である。周囲にあるのはそれぞれの階へ行くための鏡のように見えるが、クリックすると外へ放り出されてしまう

Jewel Craftに新製品が追加

SoVでは、ダンジョンやモンスターだけでなく、生産スキルによって作り出されるアイテムにも変化がもたらされている。特に注目してもらいたいのは、すべての冒険者に有用なJewel Craft製品だ。Jewel Craftは金属(Bar)に魔力を付与し、宝石と組み合わせることで、さまざまな製品を作り出すスキルである。今回追加されたのは、Velium Barという金属とEnchant Veliumの呪文の二つ。これにより、従来の製品よりも優れたものが作成可能となった。ちなみに、SoVが公開された当初はNPCを倒さなければ手に入らなかったEnchant Veliumの呪文だが、現在はThurgadinの町で購入できる。



Velium Bar とEnchant Velium を組み合わせ、Jewel Craftで作成できるようになった新製品のごく一部。素材となるVelium Barの価格は、最低でも1本260PPするというのが悩みのタネだ



Tower of Frozen Shadowでは、各階層によって、内部の景観や配置されているNPCの種類がまったく異なるのが面白い点だ。5階にあるこのホールでは、モンスター同士の結婚式が開かれているというユーモラスな設定になっている(そして、結婚指輪目当てに乱入してくるのがわれわれ冒険者たち、というわけだ)

Velious大陸ダンジョン解説 Velketor's Labyrinth (velketor)

交通案内

Great Divideの南西には多数の洞くつが存在する。その中の一つが、ダンジョンVelketor's Labyrinthへの入り口だ。それ以外の洞くつは、ほとんどがTundra Kodiakの巣となっている。段差になったがけの中腹に開けている洞くつのうち、最南端にあるものが正解だと覚えておこう。Great Divideにはグループゲートポイントがあるので、ここへテレポートする呪文を持っていれば交通の便はかなり良い(Toothが必要な点は注意)。ただし、パーティーメンバーが呪文を持っていない場合は、Iceclad Oceanから走ることになる。いずれにせよ、死亡時に備えて最寄りのThurgadianでBindしておくことをお勧めする。

岩肌の見える荒涼とした風景の中、がけの中腹に開いているVelketor's Labyrinthの入り口。冒険者の姿が豆粒のようにしか見えないほど巨大なので、見失うことはまずないはずだ。この南側にある、城壁のように連なった奇妙な岩も良い目印になる

邪悪な魔法使いが住む死の迷宮

Velketor's Labyrinthは、その名称に示されているように、Velketor the Sorcererという魔法使いが支配するダンジョンだ。その内部は大別して、立体迷路のエリア、城エリア、地下エリアの三つで構成されており、入り口周辺と最深部では難易度が大きく変化する。

入り口付近に設けられた立体迷路では、レベル40代の冒険者に適した強さのNPCが出現する。しかし、その先の城や地下のエリアへと進むと、レベル55以上のパーティーでも苦戦は必至というくらい厳しくなる。本格的な探検を行うならば、複数のパーティーで挑んだ方が良いだろう。

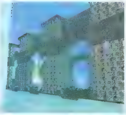
深部へ向かうには、まず入り口付近の立体迷路をよく調べる必要がある。ここには、見せ掛けの壁(シークレットウォール)によって隠された道があるからだ。また、このダンジョンではLevitateの呪文が使用不可となっているにもかかわらず、上へと登っていくとかなりの高低差となるのが悩ましい。足元が滑る場所も非常に多いので、落下しないよう注意してもらいたい。Runモードではなく、Walkモードで移動するのが基本的な対処法だ。

シークレットウォールの先にも、空中を綱渡りで移動するようなやっかいな場所がある。誤って落下すると地下エリアへと真っ逆さまだが、うまく通過できればIcepawというKoboldの一種がひしめく広間へと到着する。この広間の先が城エリアだ。ちなみに、城の建物付近には井戸がある。この井戸を利用すれば、地下エリアと城エリアを往来できる仕組みになっている。

城エリアにはこのダンジョンの主に当たるVelketor the Sorcererが、地下エリアにはLord Doljonijiarni morinarというEfreetiがそれぞれ控えている。どちらも、倒すには多数のパーティーが必要となる強敵だ。筆者らも、腕試しに3パーティー程度でVelketor the Sorcererに挑んだことがある。800ダメージを超える一撃を繰り出してくる点もすさまじかったが、何よりもHPが異常に多かったのが印象に残っている。今までは、NPCのHPは最大でも32000だとされていたが、SoVではこの上限がどうやら拡張されているようだ。速攻で大量のダメージを与える従来のラッシュとは違う、新しい戦術が必要になりそうである。

立体迷路を登るとすぐ向こうに城が見えるが、透明な壁によってさえぎられているため、回り道を探さなければならない。滑る個所が多いため、複数パーティーで行動すると、必ずといって良いほどだれかが転落する。Call of Heroの呪文が使えるMAGがいると、大いに助かるだろう

城エリアの手前や地下エリアでは、Koboldに似たIcepawが出現する。レベル50以上のものが多いのだが、さらにComplete Healを使うCLRタイプもいるので、気を付けてほしい。倒すと、まれにSoVで追加された新呪文が手に入る

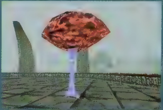


城の入り口には、Dispellの効果を備えたわな(トラップ)が仕掛けられている。扉を開閉するたびに発動し、周囲にいる者すべてに効果を及ぼすので、このわなを解除せずに中へ入ろうとすれば、たちまちすべての補助魔法を消されてしまう

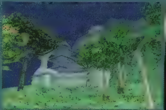
このダンジョンのボスであるVelketor the Sorcererは、Frost Giantの魔法使いだ。もしも倒せたならばKing Tormaxに対するFactionが上がるとうわさされているが、果たしてどのような因縁が秘められているのだろうか

Tunare神が支配するPlane of Growth

Wakening LandにあるFaunの建物の屋上に、異世界Plane of Growthの入り口がある。その中は緑豊かな景観を持つ広大な平野となっており、自然をつかさどるTunare神に加え、無数の動植物が活動している。先月号でお伝えしたとおり、Evil系の種族から見れば攻撃の対象となるが、Good系の種族にはクエストが提供される場である(執筆時点では一部の職業の防具が手に入る)。Velious大陸では、Dragon、Frost Giant、Coldainに加え、このTunareに対するFactionも視野に入れて行動しなければならないようだ。



F[illegible]上にあるこの[illegible]ようなオブジェクトに[illegible]と、Plane of Growthへ入ることができる。出現地点は複数のNPCによって守られているので、自分の[illegible]に不安がある人は気軽に行かない方が良い



Plane of Growthの内部は、起伏の少ないなだらかな大地が続いている。澄み切った湖や、[illegible]とした美しい建物が見られるほか、[illegible]となっている巨大な木がある。[illegible]には、すべての母であるTunare神が控えている

Velious大陸ダンジョン解説 タウン編 Icewell Keep (thurgadinb)

交通案内

Icewell Keepは、町でありながら地下にダンジョンを持つThurgadinの一部を構成するZoneである。訪れるには、Thurgadinにある出入り口を利用するのが一般的である。Great DivideからThurgadinに入ると、谷に架けられた巨大な橋を最初に目にするはずだ。この橋の下に、その出入り口がある。いったん下へ降りてしまうと徒歩では登れないので、要注意。

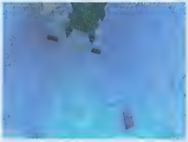
町の地下に隠された凶悪なダンジョン

Icewell Keepの地下ダンジョンは、銀行から徒歩5分という便の良さとは裏腹に、かなり強烈な難易度となっている。雑魚に相当するNPCですらレベル54に達するものがいるため、先へ進むには最低でもレベル55以上のバランスのとれたパーティーが必要だ。初めて訪れる場合には、2パーティーで挑んだ方が無難だろう。

構造的には非常にシンプルで、進路の分岐は1ヵ所しかない。内部はほとんど細い通路となっており、そこに多数のNPCが行く手を阻むように配置されている。いちばんの問題点は、Invisibilityなどの透明化の呪文を見破るfrost spikeというNPCがいることだ。そのため、奥深い地点で死亡すると、自力での死体回収はほぼ不可能となってしまう。この点にくれぐれも留意して挑戦してもらいたい。

なお、徒歩で脱出するには、分岐点から西へ向かい、水中トンネルを上へと登っていけば良い。トンネルを抜けた場所にはなぜかColdain族の販売員がおり、鍛冶に必要なForgeまで設置されている。ここを進むと、Great Divideの北東にあるTizmak族の洞くつへと到着する(一方通行)。

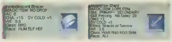
Icewell Keepの地下ダンジョンでは、GolemやCube、Tentacleの姿をしたNPCが多数出現する。また、少なくとも2種類のレアNPCが存在することが確認されている



Thurgadinの入り口にある橋の下から上を見上げた様子。壁際には氷でできた棚があるので、そこへ飛び降りれば落下ダメージを受けずに済ますことができる。右に見える穴が、地下ダンジョンへの入り口だ

マジックアイテムライブラリー

Icewell Keepの地下ダンジョンで得られたマジックアイテムの一部。このほかにも、Translocateなどのレベル50前後の新呪文が手に入る。これはJagged Ice Shardを装備した姿だが、柄の部分に大きな宝石が埋め込まれているのが特徴的だ。



Velious大陸ダンジョン解説 タウン編 Kael Drakkal (kael)

交通案内

Kael Drakkalへの入り口はEastern Wastesの南西にある。最寄りのグループゲートポイントはGreat DivdeかIceclad Oceanで、どちらを利用しても距離的にはさほど変わらない(Wakening Landのグループゲートポイントが最も近いが、これは危険を伴う)。訪れる際は、入り口周辺にある谷間に気を付けてほしい。高低差が激しいため、誤って落ちると死亡してしまうケースがあるのだ。

Rallos Zek神が生み出した巨人族の都市

Kael Drakkalは、Frost GiantのKromzek族が建設した都市だ。Frost Giantを敵に回した冒険者にとっては、格好のハンティングスポットでもある。冒険の際に注意してもらいたい点を、二つほど説明しよう。

まず、Frost Giantの中には、Invisibilityなどの透明化の呪文を見破るものがいる。こうしたNPCは、内部を東西に結ぶ道から外れて、北か南へ進むと現われる。そこから先は、彼らの本拠地だと考えてもらいたい。南側にはKing Tormaxが控える広間、北側には巨大な闘技場があり、その先にはDerakor the Vindicatorをはじめ、Statue of the Rallos Zekなど、ボスクラスのNPCが登場する。ちなみに、King Tormaxはこの城砦(じょうさい)都市の領主で、彼に対するFactionが高い冒険者にはクエストを依頼してくるらしい。内容は、Skyshirineを統治するLord Yelinakや、Coldainを代表するDain Frostreaver IVの首を持って来いという、実に簡潔なものだ。

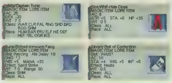
もう一つの注意点は、このKael Drakkalはあくまでも町なので、狩りの対象にしない方が良いNPCもいるということだ。例えば、商品を販売する売り子や銀行員、各職業のギルドやクエストに関連したNPCなどである。こうしたNPCは、/considerコマンドでFactionをチェックすれば区別できるはずだ。

南東側の斜面を上った先の建物も、お薦めのハンティングスポットだ。透明化の呪文を見破るFrost Giantが配置されているが、特に強力なNPCはいないので、1パーティーでもじゅうぶん制圧できる。南西側はKing Tormaxの広間になるので、間違えないように

Kael Drakkalを攻略するなら、まず東西を結ぶ道沿いで腕慣らしをしよう。西へ行くに従って敵は強くなるが、レベル50以上のパーティーならそれほど苦労しないはずだ。Kael Militia CaptainやStaff Sergeant Drioc などを倒すことができたら、さらに奥の場所にも挑戦してみよう

マジックアイテムライブラリー

Kael Drakkalで得られるマジックアイテムのほんの一部。いずれも、少し変わった性能を持つユニークな一品だ。深部では、さらに優れたアイテムが手に入ると思われる。



Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

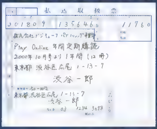
口座番号:00180-9-135646

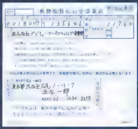
加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2001年2月号の主な内容

- ●新大陸の全貌を暴く!! 「EVERQUEST」拡張パック最速攻略情報
- ●ファンタシースターオンライン大解剖!
- ●上質なエンターテインメントがここにある インターネットで無料ゲームを探せ!
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■BALDUR'S GATE Ⅱ
  - ■GIANTS: CITIZEN KABUTO
  - ■Crimson Skies
  - ■Combat Flight Simulator 2
  - ■Midtown Madness 2
  - ■サドンストライク
  - ■RUNE

2001年1月号の主な内容

- ●4大タイトル最速リポート
  - ■SACRIFICE
  - ■GIANTS
  - ■MECHWARRIOR 4
  - ■CONQUEST
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■BALDUR'S GATE Ⅱ
  - ■Combat Flight Simulator 2
  - ■Crimson Skies
  - ■Midtown Madness 2
- ●コントロールデバイスのトレンドチェック

★特別付録CD-ROM2枚組★ 大容量620MBのBALDUR'S GATE Ⅱデモのほか、厳選23作品の体験版を収録。

2000年12月号の主な内容

- ●初心者歓迎 今から始める3大RPG
- ●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
- ●DIABLO Ⅱやセカラリー2にも出没 有名人のゲームライフ
- ●レトロゲームのススメ
- ●Windows Meを使って ゲーム環境を再構築しよう
- ●ビッグタイトル高密度攻略
  - ■Combat Flight Simulator 2
  - ■Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
  - ■アブサラス
- ●走る楽しみを知ろう レーシングゲームの魅力を探る

2000年11月号の主な内容

- ●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
- ●Play Online Special Preview
  - ■BALDUR'S GATE Ⅱ
- ●UOからORIGINへ 進化を続けるULTIMAの世界
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■GRAND PRIX 3
  - ■Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
  - ■アブサラス
- ●時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる 常時接続環境を手に入れろ!

2000年7月号の主な内容

- ●2大RPG緊急特集
  - ■DIABLO Ⅱ
  - ■EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
  - ■ICEWIND DALE
  - ■MESSIAH
- ●Play Online Special Preview Motocross Madness2
- ●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
- ●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう

2000年6月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■STAR WARS: FORCE COMMANDER
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■THIEF 2: THE METAL AGE
- ●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
- ●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
- ●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
- ●5.1チャンネルスピーカー導入講座

2000年5月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■NOX
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- ●迷える初級パイロットのための フライトシミュレーター購入ガイド
- ●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
- ●車とバイクに応用できる コーナリング最速テクニックガイド
- ●立体眼鏡コンプリートガイド

2000年4月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■SWAT3: CLOSE QUARTERS BATTLE
  - ■SLAVE ZERO
- ●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
- ●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
- ●3DシューティングQuad攻略
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■MORTYR
- ●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■トゥームレイダー:ラストレベレーション
  - ■THE WHEEL OF TIME
  - ■ULTIMA Ⅸ: ASCENSION
- ●3Dシューティングトリプル攻略
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- ●究極のビジュアル表現を楽しむための ゲームに最適なビデオカード選び

2000年1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■USAF
  - ■AoE Ⅱ: The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
- ●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
- ●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
  - ■SPEC OPS Ⅱ: GREEN BERETS
  - ■DELTA FORCE 2
  - ■RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
- ●Play Online Special Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■AoE Ⅱ: The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
  - ■レブナント
  - ■ノクターン
  - ■HOMEWORLD
  - ■C&C: TIBERIAN SUN
- ●Play Online Special Preview
  - ■MESSIAH
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■Asheron's Call
- ●ラリーゲームコンプリートガイド
- ●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■レブナント
  - ■SYSTEM SHOCK 2
  - ■DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
  - ■DARKSTONE
  - ■RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
- ●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
- ●Zone日本語化プロジェクト始動!!
- ●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

2000年10月号　2000年9月号　2000年8月号　2000年2月号
1999年10月号　1999年9月号　1999年8月号

Play Online バックナンバー常備店

所在地	店名	電話番号
東京都千代田区	書泉ブックマート	03-3294-0011
東京都千代田区	ラオックスザ・コンピュータ館	03-5256-3111
東京都千代田区	ラオックスザ・ゲーム館	03-3251-6967
東京都千代田区	書泉ブックタワー	03-5296-0051
東京都豊島区	ジュンク堂書店池袋店	03-5956-6111

所在地	店名	電話番号
埼玉県川口市	書泉ブックドーム	048-255-0021
千葉県千葉市	Bee-One 三省堂書店	043-224-1[illegible]
愛知県名古屋市	三洋堂書店上前津店	052-251-8334
大阪市北区	旭屋書店本店	06-6313-1191
大阪市北区	ソフマップ 7号店	06-6634-2076

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

韓国のPCバン（主にネットワークゲームを楽しむインターネットカフェ）をベースにして、さまざまなインターネットサービスを提供するネットステーション"Necca"が2000年12月に東京の渋谷でオープンした。自宅以外でもネットワークゲームを楽しめる空間が新たに誕生したのだ。今回、Neccaを立ち上げたインターピアの鄭漢基氏から、Neccaの魅力などに関するお話をうかがうことができたので紹介しよう。

ネットワークゲームを楽しめる新たな空間が全国主要都市に登場する！

NeccaとPCバンには明確な違いがある

Play Online（以下、**PO**）　NeccaはPCバンと考えていいのでしょうか？

鄭漢基（以下、**鄭**）　最初に言っておきたいのですが、NeccaはPCバンではなく"ネットステーション"です。PCバンの特徴は、日本のインターネットカフェとは違い、ネットワークゲームが楽しめることです。Neccaでは、これにさらに"オフラインポータルサイト"という概念が加わっています。高速インターネットによって初めて利用可能になる、ビデオストリーミング（ネットワーク上にある動画の閲覧）やインターネット電話といった未体験の次世代コンテンツが、オンラインのようなバーチャル空間ではなく、オフライン、つまり実店舗で体験できるのです。

PO　Neccaと既存のインターネットカフェや漫画喫茶との違いについて詳しく教えていただけますか？

鄭　大きな違いとしては、課金システムと収益モデルが挙げられます。インターネットカフェや漫画喫茶では、入店してから店を出るまでの時間に対して料金を支払う方式です。一方、Neccaではパソコンを使用する時間だけに課金されるシステムなので、例えば友達にネットワークゲームを教える場合、後ろで見ているだけでは料金はかかりません。また、現在の料金は1時間500円ですが、1分単位で課金されるので、無駄な料金は発生しません。将来的にはこの利用料もどんどん安くして、可能であれば無料にしたいと考えています。

PO　ユーザーから料金を徴収しないということは、どうやって収益を上げるのでしょうか？

鄭　広告と販売からの収益を考えています。Neccaには、新しいインターネットコンテンツを体験するためにお客様が集まってくるので、お客様に対して新しいビジネスモデルやサービスを効果的にプロモーションすることで収益を得ます。また、販売では、体験したゲームで気に入ったものをその場で購入していただくだけでなく、将来的には音楽ダウンロードやビデオオンデマンドといったデジタルコンテンツも提供する準備を進めています。

PO　店内が非常に明るく、オープンな雰囲気となっているのも大きな特徴ですね。

鄭　そうですね。おしゃれで快適な空間で、仲間同士がわいわい騒ぎながらゲームを楽しむことができるように、オープンなコミュニケーションを重視したスタイルにしています。

店内の雰囲気は非常に明るく、開放感があふれている。また、ミーティングルームや2人掛けのシートが設置されたプライベートゾーンなども用意されており、入店者がさまざまな利用方法を選択できる

3年計画で全国の主要都市でも出店

PO　回線の速度やパソコンのスペックについて教えてください。

鄭　インターネットへの回線はT1回線が1本、SDSL回線が5本引いてあり、合計で約10Mbpsとなっています。パソコンのスペックは、CPU：Pentium III 866MHz、メモリー：128MB、HD容量：20GB、ビデオ：GeForce2 GTSまたはGeForce2 MXです。OSはWindows 98 SEがインストールされています。

PO　「DIABLO II」「QUAKE III ARENA」「Ages of Empires II」といったネットワークゲームの代表的な作品は用意されていますが、プレイしたいゲームがNeccaにない場合は？

鄭　店のスタッフに一声かけていただければ、お好きなゲームをインストールしてもらって構いません。実際、あるユーザーの方から「VENOM」というゲームの体験版を紹介されたのですが、それを見たほかのユーザーさんも気に入ったために、現在すべてのパソコンにインストールされている状況です（笑）。Neccaはユーザーのニーズに答え、ユーザーと共に作っていくスペースなので、興味があるものに関してはどんどんスタッフに声を掛けていただきたいですね。

PO　今後の事業展開についてお聞かせください。

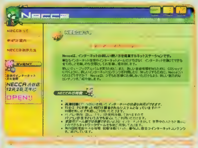
鄭　2001年中に、全国主要都市を中心に直営店を2店舗、フランチャイズ店を20店舗ほど出店する予定です。そして、2003年までには500店舗程度まで拡大し、日本の大きなインターネットインフラにしたいと考えています。

PO　最後に一言お願いします。

鄭　残念ながら、一般の方にとってNeccaは単なるインターネットカフェとして認識されているようです。Neccaは、ネットワークゲームをはじめとした新しいコンテンツをみんなで楽しめる場所で、入店するだけなら無料ですので、気軽に利用してください。

インターピア株式会社
ネッカ事業グループ長 鄭漢基氏

MP3プレイヤー



Necca渋谷店
住所：東京都渋谷区宇田川町13-8 ちとせ会館ビル3階
電話：03-5728-2561
http://www.interpia.ne.jp

Combat Flight Simulator 2を快適にプレイするための動作環境を検証する

第2次世界大戦の太平洋戦線を舞台としたフライトシミュレーター「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」。リアルなフライトモデルを備えたこのタイトルを、比較的ロースペックのマシンで快適にプレイするための設定について検証した。　文／角田一美

膨大なデータ量を誇るCFS2の要求するマシンスペック

「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)をプレイするために必要な動作環境は右記のとおりだ。CPUは、Pentium Ⅱ 266MHz以上(3Dアクセラレーター使用時)と、最近のゲームの中では平均的なレベルだが、メモリーが96MB以上、HDDはセットアップと実行に合計1.1GB以上必要になるなど、全体的に見てややハイスペックのマシンが要求されている。特にインストール前に、HDDの空き容量を確認しておく必要があるだろう。

Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater

開発元	:マイクロソフト
販売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト株式会社　インフォメーションセンター 東京:03-5454-2300　大阪:06-6245-6995
価格	:オープン
発売時期	:発売中

CFS2の動作環境

CPU	Pentium Ⅱ 350MHz以上(4MB以上のVRAM を搭載した3Dアクセラレーターを実装している場合には、Pentium Ⅱ 266MHz以上)
メモリー	Windows 95/98/Meは96MB以上、Windows 2000は128MB以上
HDD	セットアップ時900MB以上、実行時200MB以上
オプション	4MB 以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター(8MB以上のVRAMを推奨)

Pentium III 500MHzを使えば高画質で快適な動作が可能

標準スペックマシンの代表として、CPU/Pentium III 500MHz、メモリー/256MB、ビデオカード/GeForce 256 DDRを使った自作マシンを用意した。

初回起動時に行われる自動設定(ゲーム側がパソコンのスペックを判断し自動的に調整)では、解像度は800×600ドット、16ビットカラー、"総合的な画質"は"4"となった。このままの状態でゲームを始めてみたが、画質、速度共にまったく違和感なく、スムーズにゲームを楽しむことができた。

そこで、このスピードを保ちながら、どこまで画質を上げることができるかをテストした。まず、解像度を1024×768ドット、16ビットカラーにして、動作速度への影響が少ない"シーナリーオブジェクトの密度"を"極端に高い"に設定。次に、"最大オブジェクトテクスチャサイズ"を最高の"1024"に設定した。さらに"エフェクトクオリティ"を"高"に設定して、ゲームをスタートさせる。すると、まずゲーム開始時のシーナリーの読み込み時間が大幅に増えた。ゲーム中は、キー操作をしてから画面上にレスポンスが表れるまでに相当の時間がかかるため、操縦が困難になってしまった。

最後に、1024×768ドットの状態のままで"シーナリーオブジェクトの密度"は"高い"に、"最大オブジェクトテクスチャサイズ"は"256"、"エフェクトクオリティ"は"中"とした。この設定なら機体のコントロールもスムーズで、思いどおりに操縦することができた。

Pentium III 500MHzマシンでの画像。速度と描画のバランスを見ながら、最終的にたどり着いたのがこの画質だ。ほかの機体が近づくと一瞬だけ速度が落ちることがあるものの、プレイ自体に支障をきたすことはない

"地形の複雑度"を下げておけばPentium Ⅱ 266MHzでもプレイ可能

ロースペックマシンの代表として、CPU/Pentium Ⅱ 266MHz、メモリー/128MB、ビデオカード/Riva TNTを搭載したマシンを用意した。自動設定では、640×480ドット、16ビットカラー、"総合的な画質"は先ほどテストしたPentium III搭載マシンと同じ"4"となった。この設定でプレイしてみたところ、画質の粗さはあまり気にならないが、キー操作と機体の動きに少々ラグを感じた。このロースペックマシンで、より快適にプレイするためには、設定を変更する必要があるようだ。

そこで、ゲーム速度に最も影響のある"地形の複雑度"を、デフォルトの"45"から"20"に変更したところ、それだけでかなりのスピードアップにつながった。"地形の複雑度"を"30"程度にして"DEM密度"を低くすることでも同じ効果が見込める。気を付けたいのは"最大可視レベル"だ。これを低く設定すると、動作は軽くなるのだが敵機の発見が遅れてしまう。ゲームプレイを優先するならば、"最大可視レベル"はデフォルトの"40マイル"のままにしておこう。

Pentium Ⅱ 266MHzマシンでの画像。640×480ドット、16ビットカラー、最大オブジェクトテクスチャサイズ"を"256"に設定してある。そのほかは初期設定値のままだ

画質への影響が大きい設定項目を知っておこう

地形をきれいに描画するための項目

CFS2には、シーナリーと呼ばれるサイズの大きな地形データが用意されているので、現実の地形を再現した風景を可能な限り美しいグラフィックで楽しみたい。地形の描画状態を大きく左右するのは、以下の3項目だ。これらは、数ある設定項目の中でも、ゲームスピードへの影響が特に大きいものなので、すべてを最高値にするのは、相当恵まれたマシン環境でもきついだろう。バランスを見ながら微調整して、納得のできる画質を目指そう。

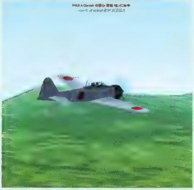
最大地形テクスチャサイズ
地形の描画に使用されるテクスチャーのサイズを指定する。テクスチャーサイズが小さいほど処理は軽いが、画質は落ちる。逆に、テクスチャーサイズが大きいと詳細な描画が可能になるが、ゲームの速度は遅くなる。

地形の複雑度
シーナリーの輪郭をどこまで複雑に描画するかを指定する。

DEM密度
地形データの詳細度を設定する。この値が高いほど、地形がち密に表現される。

すべて最高値

すべて最低値



上の画像は"DEM密度""最大地形テクスチャサイズ""地形の複雑度"の各項目を最高値に設定、下の画像はすべてを最低値に設定したものだ。上の画像では、眼下に広がる密林の様子が詳細に描かれており、うねるような地形の変化が見て取れる。下の画像の地面は、のっぺりとした一枚の板のようだ

機体をきれいに描画するための項目

風景よりも、機体や建物を美しく表示させたい場合には"最大オブジェクトテクスチャサイズ"を高く設定するのが最も効果的だ。この項目も、地形関係の項目と同じく、ゲームスピードへの影響が大きい。特にメモリーが少ないマシンで使用すると、描画の遅延が目立つようになる。

最大オブジェクトテクスチャサイズ
航空機や建物など、地形以外のオブジェクトに使用されるテクスチャーのサイズを指定する。

最大オブジェクトテクスチャサイズ 1024

最大オブジェクトテクスチャサイズ 64

停止中の機体のペイントに注目。"1024"では、尾翼のナンバーなどが、くっきりと描かれているが、"64"ではつぶれてしまい、判別不能になっている

画面全体の画質に関わる項目

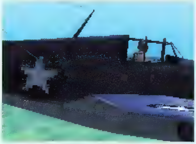
"MIPマッピング"や"アンチエイリアス"は画面全体の描画に影響する項目だ。ビデオカードの機能に依存する設定なので、使用しているビデオカードによっては、選択することができなかったり、ONにすると速度が極端に遅くなったりする。

MIPマッピング
テクスチャーマッピングを行うときの手法の一つ。あらかじめ大きさの異なる画像データを用意しておき、張り付ける場所によって、それらを使い分ける。ONにすると、ポリゴンの細部にわたって自然な描画を行うことができる。

アンチエイリアス
図形や曲線のギザギザした部分(ジャギー)を、目立たなくする技術。ドットとドットの間に、中間色を使ったドットを補完することで、人間の目に、滑らかになったように見せる。

共にON

共にOFF



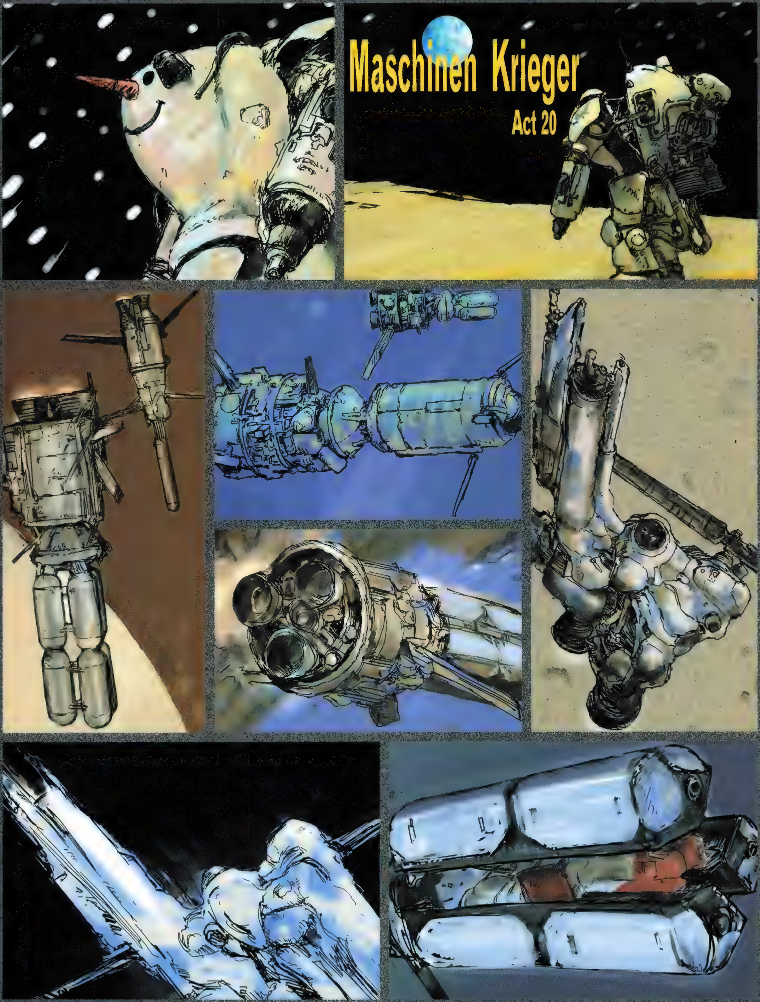
OFFの設定では、機体の輪郭にジャギーが目立つ。地表のグラデーションもスムーズではない。ONの画面と比べるとその差は明らかだ。"MIPマッピング"は、画面に描かれたオブジェクトまでの距離(奥行き)を計算し、テクスチャーを張り替える。特にオブジェクトの移動時に効果が高い

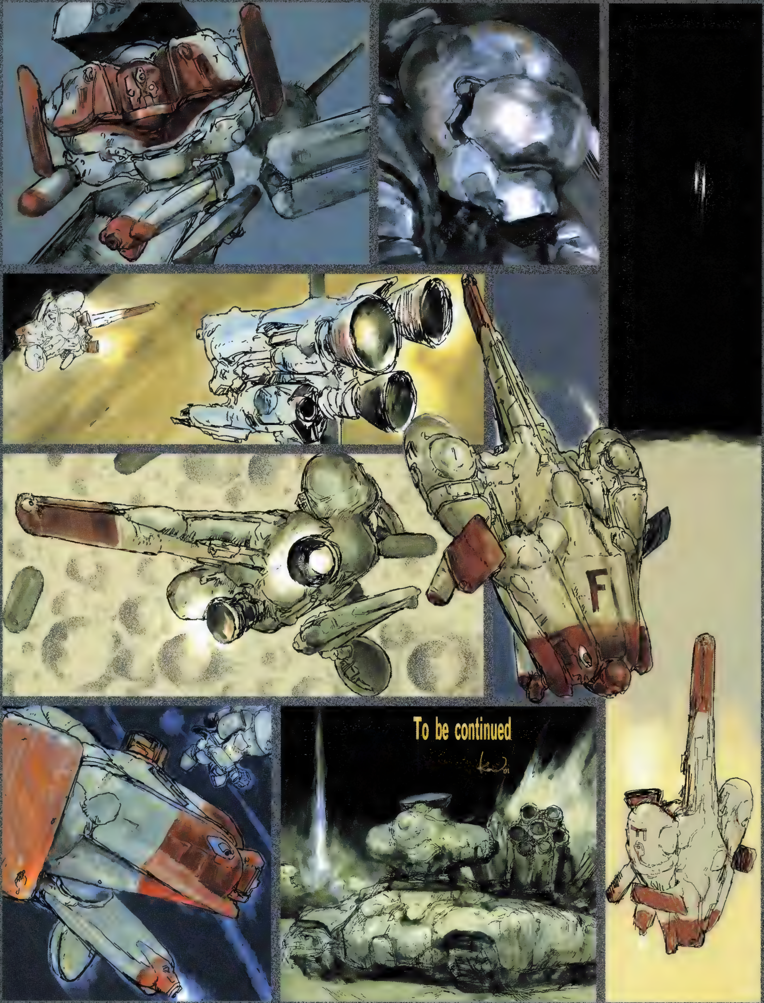
ドライバは最新バージョンを使おう

CFS2に限ったことではないが、インストール後に、"ゲームがまったく起動しない""メニュー画面は表示されるがゲームを始めようとするとエラーが表示される""プレイ中に不正終了する"……などの不具合が出た場合、ビデオカードのドライバを、最新のものにすると解決するケースが多い。

最新のドライバを入手するには、主に二つの方法がある。一つは、ビデオカードメーカーのホームページからダウンロードする方法。もう一つは、nVIDIA社などのビデオチップメーカーのホームページからダウンロードする方法だ。一般的にはビデオカードメーカーのサイトからダウンロードした方が、アップデート方法などが日本語で解説してある場合が多いので分かりやすい。ただし、ゲームによっては、ビデオチップメーカーからダウンロードできる最も新しいドライバでないと動作しないこともあるので覚えておこう。

なお、Apollo Pro133チップセット搭載のマザーボードを使用する場合は、VIA Technologies社のホームページから最新のAGPドライバをダウンロードしてインストールすることも忘れずに。


Maschinen Krieger
Act 20


F
To be continued

MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

第16回
照準システムに対するアイデアを検討しよう

前回、マシーネンクリーガー（通称、MaK）のゲームシステムの問題について解説したところ、いくつかの興味深いアイデアを頂いた。今回は、その中から操作方法について寄せられた意見を紹介し、照準と移動についてまとめてみたい。また、このアイデアを拡張して、自動追尾モードという機能を考えてみた。シューティングタイプのゲームが苦手なプレイヤーと得意なプレイヤーが同様に楽しむことができると思うのだが、いかがだろうか。

操作方法について、読者から届いたメール

初めまして。早速ですが、以下の文は照準システムについての私案です。既存のゲームシステムに見られる自動視界制御と自動方向制御を引っ繰り返して考えてみました。キーボードで機体の移動、マウスで照準の操作をすることと、ゲームスタートに視界が機体の正面に固定されていることが前提条件です。

(1)照準(視界)中央化システム

対象(敵機／僚機／障害物など)に照準が合っている時、"中央化キー"(例えば、Shiftキー)を押すと、その対象が視界の中央に来るように、プレイヤーの機体のカメラあるいは上半身(人間でいうと首と腰)が自動的に回転する(その方向に向く)。中央化キーを押したままマウスを動かせば、視界もそれに合わせて動く。つまり、この状態では照準と視界の中心が一致する。中央化キーを放すと、視界は機体の正面に戻る(照準はそのまま)。視界を固定したい場合は、これらの操作で視界を任意の場所に合わせながら"固定キー"(例えば、Cキー)を押すか、照準の段階にて中央化キーではなく固定キーを押す(そのまま固定される)。どちらも、解除は中央化キーを使用する。

(2)照準(機体方向)正面化システム

同じく、対象に照準が合わさっている時に"正面化キー"(例えば、マウスの右ボタン)を押すと、その対象がプレイヤー機の正面(つまり移動方向の正面)に来るように、機体全体が方向を変える。地上では、機体が方向転換するのは地面と水平となる左右方向のみで、上下方向は視界の移動で操作する。正面化キーを放すと視界の上下角度は水平に戻る(固定キーで固定)。正面化キーを押したままマウスを動かすと、機体の方向もそれに合わせて動く。つまり、この状態では照準が機体の進行方向と一致する。

以上です。文章では照準対象がないと使用できないような説明になっていますが、そういうわけではありません。うまく説明できないのですが、両システムとも、マウスの動きを軸の傾きとして解釈しているということなのです。上記のシステムと自動視点／自動方向制御システムを併用すれば、なかなか面白いゲームシステムができるのでは、などと勝手に思っています。

（東京都・山田里秋）

このメールで表現されていることを筆者なりに解釈すると、視界／照準／機体の向きの三つを独立して操作するだけでなく、このうちの二つを同時に操作するようにして、かつ、その組み合わせを変えることができる、という風に読み取れる。

言い換えれば、"キーボードとマウスを併用するような一般的な操作方法に加えて、二つの視界固定モードを用意し、これらを切り替えてプレイする。それと同時に、視線、機体の向きを瞬時に移動させるコマンドを用意して、二つのモードと二つのコマンドによって、視線と照準、機体と照準のどちらかを同時に操作する"ということになるだろう。二つのモードとは、次のようなものである。

通常モード

視界はマウスで動かし、機体の向きはキーボードで制御する。照準は画面の中央にある。

視界固定モード

視界と画面の位置関係を固定して、マウスを動かすと、それに合わせて機体の向きが変わる。

また、二つのコマンドとは次のような機能だ。

照準＝視界一致コマンド

視界中央を照準と一致する方向へ瞬時に向ける機能。

照準＝機体方向一致コマンド

機体を照準と一致する方向へ瞬時に向ける機能。

さらに発展した機能を考えてみる

自動追尾モード

前述したアイデアは、視界の移動、または機体の移動の手間を省く機能であるが、この機能の考え方を拡張して、自動追尾モードというものを考えてみた。

視界固定モードは、プレーヤーの機体が標的に向かって照準を合わせる行動をとるモードであると考えられる。そこで、さらにもう1歩踏み込んで、機体自身に積み込まれたAIの判断で敵を追いかける機能を想定してみよう。プレイヤーは、敵に照準を合わせた後、自動追尾モードに切り替えることができるものとする。自動追尾モードになると、プレイヤーの機体が自分の判断で照準／追尾／攻撃を行う。ここでいう自分の判断とは、兵器に搭載されたAIに"人間らしさ"のようなパラメータを加えたものと考えて良い。

長距離移動を自動で行う

この連載の開始当初、メールで頂いた意見の中に、"行き先を設定して、そこまでの移動は自動で済ます"機能が欲しいというものが多かった。そこで、目的のポイントに照準を合わせ、自動追尾モードでそこまで移動する、ということも考えられる。

迫撃砲などの場合、標的が地図上の座標であることも多いので、(遮へい物の向こう側にある)地面に照準を合わせる機能は必要である。これは、プレイヤーから見える範囲だけではなく、ヘッドアップディスプレイに表示された地図をマークすることによって、遠く離れた場所に照準を合わせることを可能にするものだ。この機能と自動追尾モードを組み合わせると、離れた場所への移動も自動で済ませる機能が実現できるだろう。

自動追尾モードでは機体に搭載されたAIのスキルが重要

自動追尾モードでプレイしている人が多い場合、それぞれの強さが機体のポテンシャルに依存してしまう可能性がある。その結果、強力な機体に乗っているプレイヤーがいつも勝ってしまうような事態が予想される。そこで、自動追尾モードに人間らしさのようなパラメータが必要になってくるのだが、これはAIが持つスキルによって変化するという方法が考えられる。これにより、自動追尾モードの機体同士で勝負がつかなかったり、強力な機体のみが生き残ったりするような事態は避けることができる。また、プレイヤーが激しい操作を入力した際に、その動きについていけるかどうかをAIの基本能力とスキルによって決定するような仕組みを設ければ、アクションゲームの得意なプレイヤーも、AIのスキルを上げるための努力をしないと勝てないことになるだろう。

募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、このプロジェクト用に設置した掲示板もご利用ください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MaK The Game Project掲示板（http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi）

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/˜y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

バカゲーキングダム

極悪な巨大昆虫軍団の襲来をゲーム上で見事に再現
STARSHIP TROOPERS

海外ゲームにありがちな、ちょっとファニーでおバカなゲームを紹介していくこのコーナー。今回は原作映画のバカっぷりを、ゲームで見事に再現した「STARSHIP TROOPERS」を紹介しよう。いや、バカっていっても褒め言葉なんですよ？ ほんと。信じて。

文／三須隆弘

バーホーベン好きには見逃せないゲーム

私はSF映画が大好きだ。特に“ゲームっぽい感じ”がする映画には、なおさら目がない。古くはジェームズ・キャメロン監督の『エイリアン2』とか『ターミネーター2』。最近DVDで発売された、カート・ラッセル主演の『ソルジャー』もゲームっぽさプンプンで大満足な内容だった。

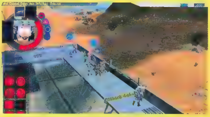
そんな私のお気に入り監督の1人が、ポール・バーホーベン。最初は、「“波動拳！”みたいな勢いがある名前だなぁ」程度の認識しかなかったんだけど、彼の『スターシップ・トゥルーパーズ』を見てからは大好きになりました。この映画、女のお尻を追っかける好青年のちっぽけな成長ドラマが超壮大な設定で繰り広げられるという、いわば『ビバリーヒルズ青春白書』のSF版みたいな作品。原作は有名なハインラインの『宇宙の戦士』という小説だけど、バーホーベン監督独特の風味で調理され、全然違った内容になってる点も逆に好ましい。もちろんDVDも買いましたよ！ わらわらと大群で襲ってくるバグズ（巨大昆虫型エイリアン）最高！ わがままでムカつくヒロインも最高！ そんな私ですから、『スターシップ・トゥルーパーズ』がゲームになったと聞いて、プレイしないわけがない。じっくり遊ばせてもらいましたとも。あまつさえプレイ前にDVDで映画見ちゃって、気分を盛り上げちゃったりなんかして。

宇宙の荒くれ者ばかり集めた、無敵でかっこいいおれの兵隊たち（ウットリ）。各兵隊には経験値や能力、武装など細かいデータが設定され、出撃前に選択できる

巨大昆虫が大挙して砦を襲撃

いきなり結論から書いちゃうと、本当に超面白いです。特に原作映画が嫌いじゃない人なら、絶対お勧め。締め切りを3日以上オーバーするほど、熱中しちゃいました（告白）。とにかく全編を通じて映画の雰囲気をゲームでうまく再現していて、違和感がない点が素晴らしい。その上、新要素も追加されており、開発チームの（無駄なまでの）こだわりが感じられる。

中でも楽しかったのが、映画のクライマックスシーンの再現だ。“敵の大群に囲まれた砦で、ドロップシップが迎えに来るまで持ちこたえろ！”といったミッションがゲーム中盤に登場する。このゲームでは、雑魚敵でさえアサルトライフルの弾丸を何十発撃ち込んでも、へこたれずに突進してくるほどタフ。そんな極悪昆虫が、大挙して半壊した砦を襲ってくるんだから、これはもう絶望的に愉快で、「そんなアホな！」と笑い転げるばかりだった。ちなみに、映画では予算の関係からか省略されていたパワードスーツもゲームではしっかり登場するし（やぼったいデザインがまた作品の雰囲気にぴったりフィット）、果ては原作小説どおりに小型核ミサイルまで発射する始末。「危なくなったら核を撃て！」「アイアイサー」（味方も全滅）。



砦でドロップシップを待つ、おれの兵隊。敵の第一陣は撃退するも、すでにボロボロ。しまいには、地面に大穴が開き、火を吹く巨大昆虫までが出て来る始末。どーしろっつーの!? 核？ 核なの？ やっぱり？

手放しに褒めているが、問題点もある。かなり気になったのが、ゲーム中のカメラワークだ。視点切り替えの操作が分かりにくく、思うようにカメラが動いてくれない。マニュアルにもあまり詳しい操作説明は無く、ゲームが面白いだけにちょっとストレスがたまる。また、グラフィックもよく見ると、ポリゴンがカクカクしておおざっぱだったり……。

しかしそれらを差し引いても、かなり遊びごたえのある愉快なゲームなのは確かだ。最近は「アリス イン ナイトメア」とか「デウスエクス」など、英語版の雰囲気を壊さずうまく日本語化した作品が増えている。このゲームもその調子で日本語化してほしい！ けど……、ちょっと無理っすかね……。

敵バグズは1匹でもものすごい耐久力。集団で撃ちまくってもなかなか死なない。武装は映画でも登場したモリタ式スマートライフルや新型ビーム兵器、小型核ミサイル（!?）まで登場。やりすぎ

私とトゥルーパーズと世界最大の蟹展

映画『スターシップ・トゥルーパーズ』公開前に、池袋サンシャインで映画に使われた小物や実物大のバグズ、設定資料などの展覧会が開催されたんですわ。で、映画を見る前に盛り上がろうと友人と見に行ったら、なんと階下の国際水族館では“世界最大の蟹展”が！ 割引チケットには宇宙戦士と、オーストラリアかどこかの超巨大蟹が同時に印刷！ ……その夜は巨大蟹に襲われる夢を見ました。こんな粋（いき）な計らい、池袋サンシャインもなかなかやるぜ。

バカゲー度 80%

0 50 100

フライトシミュレーター定点観測

VIRTUAL FLIGHT

第2次世界大戦の代表的な爆撃機「B-17」に搭乗する10人のクルー一人ひとりに至るまでシミュレートした「B-17 FLYING FORTRESS 2」。ゲームに登場するときには大幅に簡略化されることの多い、ノルデン式爆撃照準器を使った爆撃手順を、しっかりと再現しているのも魅力である。照準器を操り、正確な爆撃で敵の重要施設を破壊できたときには、大きな達成感とそう快感が得られる。ここでは、この作品を楽しむ上でのかぎとなる、ノルデン式爆撃照準器を使った爆撃手順を詳細に解説する。

ノルデン式爆撃照準器の使い方をマスターする

ノルデン式爆撃照準器は、1931年にカール・ノルデンが発明したピンポイント爆撃用の照準器だ。光像式照準器と機械式計算機の連動、そしてジャイロにより照準が安定されていて、抜群の爆撃精度を誇った。内部的には複雑な構造をもつ照準器だが、操作手順はそれほど難しいものではない。「B-17 FLYING FORTRESS 2」における、ノルデン式爆撃照準器の使い方を解説しよう。

爆撃手ポジション[illegible]の視界。目の前[illegible]える物々しい計器がノルデン式爆撃照準器だ

爆撃手順 その1
爆撃準備

爆撃機の各クルーは、普段はAIによるコンピューター制御モードになっているので、爆撃目標が近づいたら、まずはこれをプレイヤー制御モードに切り替える必要がある（AIに任せたままでも、爆撃手のスキルに合った精度で、目標に向かって爆弾を投下してくれる）。コンピューター制御／プレイヤー制御を切り替えるには、Mキーを押せば良い。まず、爆撃手のポジションに移動してからMキーを押して、爆撃照準器をプレイヤーが操作できるようにする。次に、Spaceキーを押して“Bomb Panel”を表示しよう。ここで“Bomb Indicator”のスイッチをクリックして、爆弾の操作ができるようにする。続いて“Bomb Bay Doors”“Bomb Arming”“Auto Pilot”のスイッチをクリックする。これらの操作で、機体下部の爆弾倉の扉を開いて、安全装置を解除することができる。

[illegible]爆弾を落とすための準備操作はこのパネルから行う

Information

開発元：Wayward Design社
アメリカ/ヨーロッパ
発売元：ハスブローインタラクティブ
[illegible]

©2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
Game Code © Wayward Design Limited a subsidiary of Rage Software plc. All Rights

CONTROL

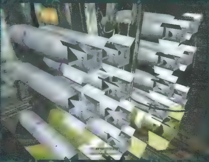
爆撃手順 その2
三つのモードを駆使して照準を合わせよ

狙った所に爆弾を着弾させるためには、爆撃照準器を安定させる必要がある。爆撃照準器が安定していないと、目標に照準を合わせて爆弾を投下しても、命中してくれないのだ。まず、Aキーを押して、ノルデン式爆撃照準器を通した視点（爆撃アクション視点）に切り替える。この後、爆弾投下までの照準操作は、この視点で行う。Shift＋Kキーを押すと捜索モードになり、黄色のランプが点灯する。ジョイスティックを動かして、中央の十字の中心（クロス・ヘア）を目標へ向けよう。クロス・ヘアを目標に合わせたら、再度Shift＋Kキーを押して、目標をロックする。このとき照準器はレート追尾モードに切り替わっているので、スティックを前後に倒すことで、クロス・ヘアに対して目標が前後にずれていくのを修正できる（レートの修正）。スティックを奥に倒すと目標は手前に、スティックを手前に倒すと目標は奥に移動するようになる。また、Nキーを押すと、押している間だけ偏流追尾モードになる。ここでは、レート追尾モードと同じように、今度はスティックを左右に倒すことで、クロス・ヘアに対して目標が左右にずれていくのを修正することができる（偏流角の修正）。Nキーを押しながらスティックを右に倒すと目標は左へ、スティックを左へ倒すと目標は右へ移動するようになる。偏流角とレートを調整して、照準器内の目標が動かなくなるように爆撃照準器を安定させよう。偏流角とレートを調整している間にクロス・ヘアが目標から外れてしまったら、捜索モードに切り替えて、クロス・ヘアを目標にロックする。爆撃照準器が安定していれば、クロス・ヘアは目標から動かないはずだ。目標上空に差しかかると、画面右の二つのマーカーが近づいていき、重なったときに自動的に爆弾が投下される。

かし実際では、[illegible]天候や[illegible]対空砲火[illegible]で、目標を見つけるのも一苦労だ

照準[illegible]の二[illegible]なる[illegible]ーが[illegible]自[illegible]

マーカーが重なると爆弾倉の画面に切り替わり、爆弾が次々とレールから下へ滑り落ちていく様子が見られる



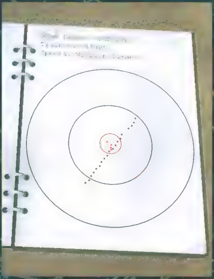
F6キーを押すと、放物線を描いて落下していく爆弾を見ることができ、もう一度F6キーを押すことで、爆弾が着弾する地点の視界に切り替わる

ノルデン式爆撃照準器の利点

何度も練習しているうちに、偏流追尾モードは機体が横風によって流れる率を計算し、それを修正する機能で、レート追尾モードは機体が目標の上空を通過するときに、その速度に合わせて照準の角度を修正するものということが分かってくるはずだ。

それまでの爆撃方法では、下に向けて固定された爆撃照準器から目標をのぞき、目標が照準を通過するポイントを見計らって爆弾を投下していた。それに対してノルデン式爆撃照準器の場合は、目標を通過する前に照準を済ませて、投下ポイントまで時間に余裕ができることになる。投下ポイントに来るまでの間にやり直しが利き、ジャイロと計算機で照準が正確に調整されるため、非常に精度が高いのだ。Flying Fortress（空の要さい）が恐れられた真の理由は、その爆撃精度と破壊力にある。

見事に命中！ 次々と建物をなぎ倒していくのが分かる



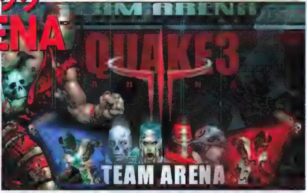
ミッション終了後、どこに爆弾が落ちたのかを詳しく見ることができる

3Dシューティング 定点観測

DEATHMATCH

最近の3Dシューティングは世界的なMODブームが続いていて、市販タイトルを紹介する機会が少なかったが、今回は久々に「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」「GUNMAN CHRONICLES」「QUAKE Ⅲ ARENA」(Dreamcast版)の3本の注目タイトルをピックアップしてみた。

チーム戦にこだわったミッションパック QUAKE Ⅲ TEAM ARENA



Information	
開発元	：id Software社
発売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：4,800円(ゲームをプレイするためにはQUAKE Ⅲ ARENA本体が必要)
発売時期	：2001年1月26日

「QUAKE Ⅲ ARENA」が発売されて約1年が経過するが、2001年1月26日にファン待望のミッションパック「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」が国内で発売される。ゲーム名から想像できると思うが、チーム戦用の新しいゲームタイプ、マップ、アイテムが追加されるほか、武器やモデルも増えている。id Software社が自ら開発しているだけあって、レベルデザインは秀逸で、昨今のチーム戦ブームをさらに盛り上げるタイトルとなるだろう。

文／Ume_N

チームの勝敗を左右する六つの新アイテムが登場

「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」(以下、TEAM ARENA)の最大の特徴は、新たに追加されたチーム戦用の三つのゲームタイプにある。具体的には、敵陣にあるSkull Obelisk(頭がいこつ)を破壊する“Overload”、マップ中央に出現する1本の旗を敵陣まで運ぶ“One Flag Capture the Flag”(以下、One Flag CTF)、敵チームのプレイヤーを倒すごとにマップ中央に現れるCrystal Skull(透明の頭がいこつ)を集め、敵陣まで運ぶ“Harvester”といった新ルールが用意されている。シングルプレイは、従来どおりBOTがプレイヤーとして加わるので、マルチプレイの練習に役立つ。最近のチームプレイ主体のMODでよく使われているラジオチャット(音声によるコマンド)も加わっており、各BOTに対して攻撃や防御の命令を細かく指示できる。

また、勝敗を左右する要素として“Team Power-ups”と呼ばれる4種類のパワーアップアイテムをうまく活用しなければならない。これは、「QUAKE Ⅱ」のCapture the Flag(以下、CTF)で使えたRUNEに似ており、攻撃力や防御力を高める効果がある。ヘルスやアーマーと違って死ぬまで効果が続くというメリットがあるが、使えるのは自分の陣地付近にあるアイテムのみ。マップによって使用可能なアイテムの数が制限されているので、チームメートのだれかが使用中のアイテムは、別のプレイヤーが重複して使用することができないというケースもある。

そのほか、“Carried Items”と呼ばれる2種類の攻撃補助アイテムも登場するが、こちらはUse Itemキーを押して1回だけ使用することが可能だ。ただし、Carried Itemsの一つ“Kamikaze”(自爆攻撃)は、自分が敵に倒された際も自動的に効果が発動して、敵味方区別なく爆風に巻き込む。

Team Power-ups

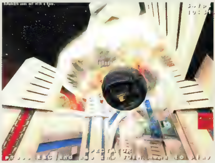
弾薬が自動的に回復する

武器による攻撃力が2倍になる

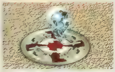
ヘルスとアーマーが最大になる

移動スピードがアップする

Carried Items

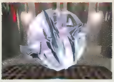


Kamikaze

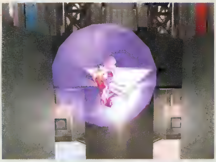


アイテムを使用すると自爆扱いになってしまうが、敵味方を含めて広範囲のプレイヤーを巻き込んで爆発する。ただし、Team Power-upsのGuardを持っていれば、爆風によるダメージを無効化できる

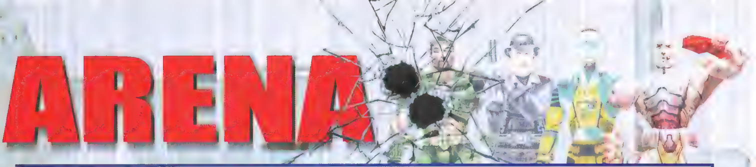
Invulnerability



アイテムを使用すると、プレイヤーはピンク色のバリアーで囲まれて10秒間ほど無敵状態になる。その際、移動はできなくなるが、全方位の敵に対して自由に攻撃できるというメリットがある



Quake Ⅲ: Team Arena™ ©2000 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. Quake® and the Id® logo are registered trademarks of Id Software, Inc. in the United States. Quake Ⅲ: Team Arena™, the Id Software™ name and the QⅢA™ logo are trademarks of Id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



チーム戦を盛り上げる三つの新ルール

Overload

このゲームモードはCTFやほかのゲームモードと異なり、旗は存在せず、相手陣地にある銀色のSkull Obelisk（HPは2,500）を破壊するのがゲームの目的だ。Skull Obeliskはヘルスがなくなると爆発するが、1秒間に15HPずつ自動回復するように設定されている。敵プレイヤーを倒した場合、わずかなポイントにしかならないが、Skull Obeliskを破壊するとボーナスポイントが得られ、チームの勝利に大きく貢献することになる。

Skull Obeliskを効率よく破壊するためには、攻撃力が高く、連射スピードがそこそこ速いRocket Launcherをメインに使うのがいいだろう。Proximity Mine（Prox Launcherから射出された地雷）をSkull Obeliskに数発当ててまとめて爆発させれば、一気に高得点を得ることもできる。GuntletやShotgunを使って至近距離から攻撃するのもいいが、背後から敵の攻撃を受けないように気を付けたい。

Team Power-upsのDoublerを持っていれば、通常の攻撃より短時間でSkull Obeliskを破壊することができるが、Kamikazeではダメージを与えられないようになっている。ディフェンスに徹して、敵のプレイヤーをたくさん倒しても、自軍のSkull Obeliskが受けたわずかなダメージの方がポイントが高いため、Overloadはオフェンス重視で人員を配置した方が得策だ。

Skull Obeliskはダメージを受けると徐々に赤くなっていく。ここまで赤くなれば、あとわずかで破壊できる

新しく追加された3種類の武器

TEAM ARENAで追加された3種類の武器は、いずれも高い攻撃力を持つ。特にChaingunは連射スピードが速いので使い勝手がいい。ちなみに、ここに掲載しているキャラクターは、チーム戦用に追加された新モデル（全10種類のうちの6体）で、それぞれ男女ペアで用意されている

Harvester

敵を倒すと、マップ中央にあるSkull GeneratorからCrystal Skullが出現するので、それを手に入れて敵陣地のキャプチャーポイントへ持っていけばポイントとなる。Crystal Skullを複数手に入れると、自分の背後にしっぽのようにぶら下がるため、敵のチームから狙われやすくなる。キャプチャーポイントへたどり着く前に死んでしまうと、Crystal Skullはすべて失ってしまうため、Team Power-upsのGuardを使って防御力を高めておくのが望ましい。

Crystal Skullを手に入れると、プレイヤーはそれを引きずって走ることになり、数が増えると非常に目立つ。あまりため込まずに、即座にキャプチャーポイントへ急ぐべきだろう

One Flag CTF

ルールは普通のCTFと異なり、マップ中央にある1本の旗を手に入れ、敵陣に持ち込めばポイントになる。通常のCTFの場合、自陣の旗を守る必要があるが、One Flag CTFの場合、攻撃に比重を置いてプレイできるのが特徴だ。4～6人の少人数でチーム戦を行う場合、CTFでは盛り上がりに欠けるが、このOne Flag CTFであればじゅうぶん楽しめるだろう。

1本のWhite Flagを奪い合うという単純なルールであるため、スピーディーなゲーム展開になるOne Flag CTF。奪った旗を敵陣に持ち込めば得点となる

銀河辺境の無法地帯で暴れる痛快ガンアクション

GUNMAN CHRONICLES

もともと、「QUAKE Ⅱ」のシングルプレイ用MODとして開発が始まり、ゲームエンジンを「HALF-LIFE」のものに変更して制作が続けられていた「GUNMAN CHRONICLES」。その開発の過程でSierra Studios社の目に留まり、今回独立した作品としてリリースされたのである。宇宙の果ての惑星での冒険を楽しむシングルプレイモードのほかに、HALF-LIFEの特長を生かしたマルチプレイモードも追加され、武器のカスタマイズや乗り物の操作など、独特な要素を満載した激しいプレイが楽しめる内容に仕上がっている。　文／Ume_N

Information

開発元	：Rewolf Software社
発売元	：Sierra Studios社
価格	：＄39.95（US）
OS	：Windows95／98／Me／2000／NT 4.0
CPU	：Pentium 233MHz以上（PentiumⅡ 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB（48MB以上推奨）
ビデオ	：SVGA以上（Direct3DまたはOpenGL対応のビデオカード推奨）
HD容量	：400MB
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：Windows互換サウンドカード
対応API	：Direct3D、Open GL
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

HALF-LIFEの利点を引き継ぎ さらに独自の進化を遂げた会心作

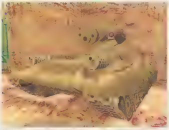
「GUNMAN CHRONICLES」（以下、GC）は、銀河の辺境に位置するさびれた惑星を舞台としている。プレイヤーはアメリカ開拓時代の保安官のような格好をした主人公を操り、四つの惑星にまたがった70にも及ぶレベルに挑むことになるのだ。

GCのストーリーは、数年前にある惑星を調査中に事故に巻き込まれ、行方不明になった将軍を探すところから始まる。登場する敵は主人公と同じ人間タイプから、エイリアンや恐竜、ロボットと、さまざまなタイプが用意されており、SFならではの独特な世界観を満喫することができる。これらの敵のAIは非常に優れており、的確な行動でプレイヤーに向かってくるので、攻略は一筋縄ではいかないだろう。ゲームの進行は一本道だが、所々になぞ解きが用意されている。そのほとんどがスイッチを探すといった単純なものばかりなので、マップ内をくまなく探し回れば間違いなく解くことができるはずだ。

GCはグラフィックの表示にHALF-LIFEエンジンを使用しているので、パソコンに対してそれほど高い描画能力を要求しない。その分、最新の作品と比べるとある程度は見劣りしてしまうが、ストーリーや演出面が優れているので、それほど気にはならないだろう。また、サウンドはA3D対応となっているので、対応カードを使用すれば迫力のある3Dサウンドが味わえる。操作に関してもHALF-LIFEとほぼ同じ仕様となっており、同作品を一度でもプレイしたことがあれば、すんなりとGCの世界に入り込んでいけるだろう。GCで初めて3Dシューティングに触れるという人でも、シングルプレイモードの最初に操作の説明があり、そこで基本動作を覚えることが可能だ。

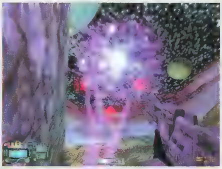
一般の3Dシューティングでいうところの“AltFire”や“2ndShot”のような、一つの武器で2通りの攻撃を行うという要素をさらに進化させ、プレイヤー自身が武器の設定をいろいろと変更して多彩な攻撃を繰り出すことが可能になっている点は、GCの大きな特徴の一つだ。単純に発射モードをオートとセミオートで切り替えるだけの物もあるが、武器によっては発射モードや爆発のタイミング、使用弾薬などを細かく設定できるのだ。個々の武器の設定可能な項目を把握して使いこなせば、シングルプレイ、マルチプレイにかかわらず、非常に役に立つのは間違いない。

頭部に当てれば一撃必殺という“Headshot”は、このGCでも有効だ。特に、弾数が限られているシングルプレイでは積極的に狙っていきたい。人間型以外の敵でも、頭が弱点の場合が多い（中には頭部が識別しづらいのもいるが）



戦車のような乗り物や、砲台なども利用可能だ。これらには弾数制限がほとんどないので、思う存分暴れることができる

巨大なモンスターとロボットが格闘している場面で、その迫力に圧倒されている主人公。この後、生き残った方との戦闘が待っている。ボス扱いの敵だけあってかなり手強いので、苦戦するのは間違いない



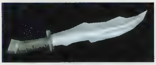
主人公が宇宙船に襲われるシーン。FILL PLASMA CHAMBERボタンを押し、宇宙船が中央に来たところでOPEN PLASMA CHAMBERボタンを押せば、プラズマビームを発射して破壊することができる

生態系を想像させられる特殊なモンスターたち

GCには奇妙な姿をした敵がいくつも登場する。踏めば倒せるような小さな虫から大型の恐竜まで、その種類はさまざまである。中にはお互いに敵対関係のモンスターもいて、各所で戦っている場面が見られるのだ。

©2000 Sierra On-Line, Inc.

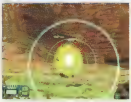
武器設定徹底解説



近接攻撃

近接攻撃では、素手のパンチとナイフの切り替えを選択できる。両方とも接近戦専用で、威力が低いため、銃器が弾切れを起こしてしまったときなどの緊急用以外に使い道がない。ただし、弾を節約しなければならないシングルプレイでは、使いこなす必要があるかもしれない。

Standard Issue Laser Pistol

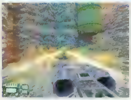


発射モードを4種類切り替えることができるハンドガンで、マルチプレイでは初期装備となっている。Pulseは3点バーストモードでの射撃で、Chargeは弾を10消費する分一撃の威力が高く、Rapidは連射モードとなっている。また、Sniper Rifle Stockでは攻撃ボタンを押しっぱなしにするとズーム画面になり、ボタンを離すと弾が発射される。これは弾を20消費するが、威力がかなり高いので、上手に使えば非常に有効な攻撃手段となる(攻撃ボタンをすぐに離すとズームせずに発射するが、威力が低い)。デフォルトの状態では、このSniper Rifle Stockは使用できず、アップグレードアイテムを拾うことで使用可能となる。初期状態では、扱いやすいRapidを利用することをお勧めする。

Shotgun

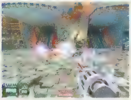
発射モードを切り替えることにより攻撃範囲が変更できるほか、一度に発射する弾の数を選択できる散弾銃。Rifleの場合はほぼ1点に着弾、Shotgunでは弾がやや散らばり、Riot Gunではかなり広範囲に着弾する。また、標的が遠距離になればなるほど集弾率の違いが表れる。Shellsは多ければ多いほど威力が大きくなり、着弾範囲も広がるので、4での使用が好ましい。この場合には発射時にかなりの反動があるのだが、これを利用した"ショットガンジャンプ"という技を使えば、普通のジャンプよりも高い位置へ飛ぶことが可能だ。

M.U.L.E.(Multiple Unit Launch Engine)



モード切り替えによって、ロケットランチャーやグレネードランチャーなどに用途を変更できる。LaunchのWhen Firedは攻撃ボタンを押した瞬間に発射し、When Lockedはターゲットが射程に入って照準が一定時間合った時に発射する。Flightpathは弾道の設定で、Guidedは狙った場所に真っ直ぐ飛んで行き、Homingは照準に合った敵を追尾、Spiralは2発を同時に発射する。Detonateでは弾の爆発するタイミングを変更でき、On Impactは敵もしくは障害物に当たった時、On Proximityは敵に直撃した場合に即爆発、それ以外に当たった場合は一定時間が経過した後に爆発する。また、Timedは当たったかどうかにかかわらず一定時間後に爆発し、When Tripped は壁などに弾が張り付いて赤いレーザー光線を発し、それに何かが触れると爆発するようになっている。Payloadの項目については、Explosiveが通常の爆発で、Clusterは4発に弾が分かれて爆発するので広範囲に攻撃できるようになっている。多彩な設定項目があるため、工夫次第では非常に強力な武器になるが、設定をひとたび間違えるとまったく役に立たなくなってしまうことに注意してほしい。

Polaris Blade



レーザー兵器。Rangeで射程、Power and Accuracyで威力と命中精度、Lightningでレーザーの種類を切り替えることができる。攻撃ボタンを押している間だけ弾を消費する仕組みになっているが、RangeとPower and Accuracyの切り替えでは消費弾薬の量は変わらないので、好みに応じて設定を変更しよう。LightningのBeamは直線上にレーザーを発射し、Chainは直線上にレーザーを放ちながら、近くに敵がいる場合は連鎖が生じて複数の敵にダメージを与える。Ballは強力なエネルギーの固まりを発射する。このBallは消費弾薬が多いものの、エネルギー弾を中心に周囲にダメージを与えるため、標的に直撃させる必要がない。また、レーザー兵器だけに、Polaris Bladeは水中では一切動作しないことに注意しよう。オーバーヒートにも気を付けてほしい。

Mecha Gun

いわゆるマシンガン。Default時は命中精度は良いものの、威力が低いので使いづらい。Barrel Spinは威力を大幅に上げ、さらに命中させやすくなる半面、連続使用しているとオーバーヒートしてしまうので注意しよう。この時、Mecha Gunは暴走状態になり、勝手に弾を発射してしまう。一定時間で元に戻るが、場合によっては弾の無駄遣いになってしまうので、画面の中央下にある温度表示に気を配っておくことをお勧めする。Barrel Coolersはこのオーバーヒートを抑制するもので、アイテムを拾うことで使用可能になる。

M.U.L.E. Packs

M.U.L.E.の弾の中身を取り出した状態の物。M.U.L.E.の機能限定版と思えばいいだろう。TriggerのWhen Trippedでは壁や地面などに直接仕掛け、弾の先から伸びた赤いレーザーに何かが触れると爆発する。Timerの場合は一定時間で爆発し、On Impactでは接近戦で敵などに触れると爆発する。Payloadの項目はM.U.L.E.と同じである。また、使用する弾もM.U.L.E.と共有になっている。

Chem Gun

Chem Gunは化学兵器だ。かなり特殊な武器で、Acid/Neutral/Baseの設定によって弾の種類や効果がまったく異なる。Pressureでは弾の飛距離が変更でき、数字が大きいほど遠くへ直線的に飛ばすことができる。お勧めの設定はAcid[4]/Neutral[0]/Base[0]とAcid[4]/Neutral[4]/Base[4]の組み合わせだ。後者は爆発するのでダメージを与えやすい。また、Acid[4]/Neutral[0]/Base[4]の組み合わせは単なる自爆なので、気を付けよう(そばにいる敵にダメージを与えることはできるので、道連れにすることも可能だが)。

組み合わせの例

Acid	Neutral	Base	
0	0	0	何も起こらない。
4	0	0	液体の固まりを発射。威力が高い。
4	4	0	着弾すると黒いガスが発生し、触れるとダメージを受ける。
4	0	4	攻撃ボタンを押した瞬間爆発(自爆)する。
4	4	4	跳ねる弾を発射。1回バウンドした後爆発する。
0	4	0	液体の固まりを発射するが、威力はそれほど高くない。
0	4	4	着弾すると黒いガスが発生し、触れるとダメージを受ける。
0	0	4	液体の固まりを発射するが、威力は低い。

3Dシューティングの金字塔がコンソールに移植!

Dreamcast版 QUAKE Ⅲ ARENA

Information

開発元	:id Software社
発売元	:セガ オブ アメリカ
価格	:$49.95(US)
発売時期	:発売中(アメリカのみ) 日本発売未定

パソコンゲーム界で一世を風靡した「QUAKE Ⅲ ARENA」がDreamcastに完全移植! いよいよコンソールでも、本格派3Dシューティングがプレイできる時代が来た。Dreamcast版の完成度はかなり高く、初心者でも遊びやすいように配慮されている。海外版のゲームが動作するDreamcastを持っていて、インターネットに接続できる環境さえあれば、お手軽に世界中のQUAKEプレイヤーとマルチプレイが楽しめるのだ! 文/三須隆弘

PCからの移植作品としては過去最高の完成度 マルチプレイが手軽にできるのも魅力

パソコン版の発売以来、1人称視点型シューティングの金字塔として多くのゲーマーの支持を得ている「QUAKE Ⅲ ARENA」。この作品のDreamcast版が2000年末、ついに発売された。とはいっても発売はアメリカ国内なので、日本からは個人輸入や輸入ソフトを取り扱っているお店で購入するしかない。また、国内向けDreamcastには対応していないので、注意してほしい。

さて、肝心のゲームの出来だが、これが実に良く作られている。はっきりいってパソコン版に匹敵するどころか超えている部分も多い。グラフィック面はさすがにパソコンの高解像度モードにはかなわないが、テレビ出力のコンソールとしてはにじみも少なく、非常にきれいに描画されている。動作速度も快適で、まったくストレスなくプレイできた。また、パソコン版では単調なリズムでしかなかったサウンドも、Dreamcast版ではアップテンポのロック調に変えられ、ゲームを大いに盛り上げてくれる。このサウンドが実に"B級"くさく、ノリの良いものであった。

なにより感心したのは、インターネットでのマルチプレイが驚くほど簡単に、しかも快適にできたことだ。ゲーム前にプロバイダーの設定を幾つかするだけで、すぐにでも対戦が楽しめる。ちなみに対戦の方法はパソコン版と異なっていて、対戦人数は最大4人まで。最初に専用の統括サーバーにアクセスし、それから対戦サーバーを検索する。その何百もの対戦サーバーから通信速度の速いものを選び、接続する。パソコン版とはサーバーが別なので、同じ戦場で対戦することはできない。まったく別モノと認識しておこう(未確認だが、パソコン版にDC対応のパッチをあてることにより、対戦可能になるという話がある)。

うれしいことにブロードバンドアダプターにも対応していて、サーバー使用料は完全無料だ。現在、「ぐるぐる温泉」「ファンタシースターオンライン」「デイトナ USA 2001」など、日本で遊べるDreamcastのオンラインゲームは、月額でサーバー使用料を払わないと遊べないものが多い。しかし、QUAKE Ⅲ ARENAではそういった料金が一切掛からず、電話代(通信費)のみでゲームがプレイできる。

グラフィックはパソコン版のデフォルト解像度レベル。ただ、S端子のテレビ出力でもかなりきれいに描画されている。RGBケーブルを使えば、さらにきれいに見えるだろう

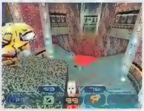
BGMはロック調の曲に変更された。マルチプレイが可能なのはもちろんのこと、BOTと対戦するシングルプレイもちゃんと遊べる

Dreamcast版オリジナルマップ

GAZE OF THE ABYSS

吹き抜け構造の塔内部が舞台。らせん階段やジャンプパッドで塔の内部を上下に移動する。空間は左右よりも上下に広がっているため、上下の動きへの対応が勝利のかぎを握る

REVOLVER



火山の中の洞くつのようなマップ。2段構造になっていて、最強兵器、BFG-10Kが中央に出現する。この周囲が激戦ポイントとなり、爆風で相手を溶岩へ落とす、といった戦い方も可能だ

CRISIS

狭く入り組んだ建物内が戦場となる。落ちれば即死の崖があり、足元に注意して戦わないといけない。かなり狭いため乱戦になりやすい

コンソールならでは分割画面の対戦もハマる！

Dreamcastでのマルチプレイは予想以上に快適だった。利用するプロバイダーにもよるだろうが、少々通信速度の悪いサーバー（PINGが高い）に入っても、ゲームが止まったりラグに悩まされたりすることは少なかった。

また、対戦可能人数が4人までに制限されたことにより、ゲームで選択できるマップもパソコン版とは若干変わっている。パソコン版であった広めのマップは無くなっていて、代わりにDreamcast版のオリジナルマップが幾つか入っているのだ。このオリジナルマップは2〜4人といった少人数対戦向けにデザインされていて、シンプルで遊びやすい構造になっている。

意外とハマってしまったのが、画面分割式のマルチプレイ。Dreamcastに四つまでゲームパッドをつなげ、自宅で気軽にマルチプレイが遊べるモードだ。このモードではゲーム画面を2分割から4分割まで人数に応じて自動的に分割され、マップ上のアイテムはシンプルなマークで表示される。最初は画面が小さくてゲームにならないのでは？と思っていたのだが、実際プレイしてみるとDreamcastの解像度のおかげか、これが意外と分かりやすい。

BOTと対戦するシングルプレイ、および上記の画面分割によるマルチプレイでは、マップ選択や細かなルール設定もできる。パソコン版同様、“FREE FOR ALL”“TOURNAMENT”“TEAM DEATHMATCH”“CAPTURE THE FLAG”がプレイ可能で、フラグリミットや制限時間の変更もできる。残念ながらインターネットにつなげて自らサーバーになったり、ルールを変更したりすることはできないが、さまざまな設定のサーバーが常時500台以上稼働しているので、好みに応じた戦場をすぐに見つけることができるだろう。

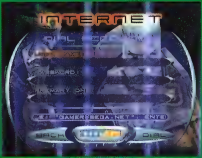
3〜4人で対戦すると、画面は4分割される。写真のように3人対戦では1画面分はデータ表示画面になる

2人で対戦すると、画面は上下の2分割となる。ワイド画面テレビだと、横長すぎてちょっと違和感があるかもしれない

もちろん対戦にはBOTも参加可能だ。ゲームに参加させるBOTの種類やSKILL（強さ）の設定も変更できる

プロバイダーの設定は実に簡単

プロバイダーの設定は、英語の項目がズラーッと表示されて戸惑うかもしれないが、実際に入力する項目は少ない。まず“USER NAME”と“PASSWORD”。これはプロバイダーのIDとパスワードを入力する。“PHONE NUMBER”はプロバイダーのアクセスポイントの電話番号を入れる。入力する場所はこれだけでOK。“PRIMARY DNS ”と“SECONDARY DNS”は、最近のプロバイダーは自動で選択してくれるので、入力しなくても大丈夫だ。“DIAL LOCAL AREA CODE”はOFF。家がプッシュ回線なら“PULSE DIALING”もOFFでいい。これだけで自動的にサーバーへアクセスしてくれる。ちなみにこれらのデータはビジュアルメモリではなく、Dreamcast本体に保存される。



まずはプロバイダーの情報を入力する。英語の項目がたくさん出てきて尻込みしそうだが、“USER NAME”と“PASSWORD”、それに“PHONE NUMBER”だけを入力すれば良い

インターネットの接続に成功すれば、自動的にゲームサーバーにつないでくれる。このゲームサーバーのリストの中から好みの戦場を見つけ、接続しよう

意外とプレイしやすかったDreamcastのパッド操作

3Dシューティングの場合、キーボードでキャラクターの移動を操作し、マウスで照準を動かすのが最もベストな操作方法だろう。もちろんこのDreamcast版も、キーボード＋マウスによる操作に対応している。Dreamcast付属のパッドで操作する場合は、右のボタン操作でキャラクターの移動を、左のアナログスティックで照準を動かす。このため、キーボード＋マウスに慣れている人には、操作が逆になってちょっと戸惑うかもしれないが、デフォルトのパッド操作でも、コツが分かるとかなり良い感じで動かせる。操作変更が細かくできるので、好きなようにカスタマイズすることも可能だ。

アナログスティックの感度を上げ、Y軸を逆に設定できるなど、コンソールゲームらしからぬ徹底ぶりだ

HEAVY METAL F.A.K.K.2

有効な武器を見極めて悪の化身Tylerを倒せ

ラスボスLord Tylerの弱点を見極めて攻略せよ

「HEAVY METAL F.A.K.K.2」(以下、FAKK2)のラストステージは、悪の使徒Githがよみがえらせた Lord Tyler(以下、Tyler)との決戦となる。Tylerは、怒涛のような激しい攻撃で、プレイヤーの操るJulieに襲い掛かってくる。さらに、このTylerは、体力回復薬を持っているのだ。一定の攻撃を受けると座り込んで薬を使い、プレイヤーが苦労して与えたダメージを一瞬にして回復してしまう。無敵のボスなのかと思ってしまうが、有効な攻略方法は存在するのだ。

用いるのは、大型武器類(5キー)で呼び出す武器種別の下から2番目にある武器。これをマウス左クリックで使うと、敵の体力を吸い取って武器エネルギーに変換することが可能だ。さらに、マウス右クリックで吸収した武器エネルギーを発射すれば、敵にダメージを与えることができる。この原理を利用し、Tylerがしゃがみ込んで薬を使うタイミングになったら、素早く武器を切り替えてマウス左クリックで攻撃してみよう。本来、Tylerに吸収されるはずの薬の効果が、面白いようにJulieの武器へと吸い込まれていく。これを繰り返して順調にダメージを加えていけば、倒すまでに4回の回復阻止を行うことになり、その度にTylerは攻撃パターンを変えてくる。

実際には、狭いステージの中で敵の攻撃を避けつつダメージを与え、弾薬や回復アイテムも随時入手しなくてはならない。最初は難しく感じるかもしれないが、根気よく何度もトライして、ステージの構造やアイテム配置を覚えておこう。以下に具体的な攻略手順を解説していく。

Tylerがしゃがみ込んだら、体力回復をするというサイン。素早く武器を切り替えて、薬の効果を吸い取ってやろう。この間はTylerに当たり判定が無いので、通常攻撃をしても無駄なのだ

Step1 弾薬を節約して弱い武器で攻撃

最初の状態のTyler。この状態では、まだ雑魚敵も現れておらず、比較的楽に攻撃できるだろう。Tylerの攻撃パターンも、この時点では剣による直接攻撃と、四つに分裂して降ってくる拡散ミサイルによる遠隔攻撃の2種類しかない。剣は近づかなければ当たらないし、拡散ミサイルも弾道が直線的であるため、避けるのが簡単だ。ここではガトリングガンやロケットランチャーなどの強力武器の弾数を温存し、それ以外の比較的弱い武器で攻撃するといいだろう。

死闘の相手となる、憎きTyler。さまざまな攻撃を繰り出す、かなりの強敵だ

あなどれない雑魚敵

最終ステージで倒しても倒しても無限に発生する雑魚敵は2種類存在する。一つは肉のオバケのような、体力が低くて近距離攻撃しかしてこないもの。もう一つは、ガイコツが武装したような強烈な外観の雑魚。Tylerの存在感が大き過ぎて、どちらも見た目ではそれほど強そうに見えないが、後者のガイコツはかなり手強い存在だ。ロケットランチャーを3、4発撃ち込まないと死なないほど体力が高く、攻撃も近距離では火炎放射、遠距離ではレイルガンやマシンガン、エネルギー砲を使い分ける。さらには、グレネードまで投げてくるのだ。特に、黄色いエネルギー砲が強力で、1発被弾すると体力ゲージの4分の1から3分の1ほどを奪われてしまう。こいつが2匹そろうとかなり厳しい展開になるので、早めに始末しておこう。

ガイコツの雑魚は、着弾すると爆発する凶悪なエネルギー砲を使う。弾速は速くないので、発射音で聞き分けて避けられるようになれば、それほど怖くはない

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

Step2 雑魚と追尾ミサイルに注意

この状態になると、雑魚敵が発生するようになる。2種類の雑魚がランダムに発生し、常に2匹出現している状態が続くので、倒すだけ無駄である。しかし、ガイコツのような雑魚は体力が高いだけでなく、近距離から遠距離まで広範囲に攻撃してくるので、迅速に倒しておくと展開が楽になるだろう。また、この段階ではTylerも口から怪光線を吐くようになり、遠距離攻撃が拡散ミサイルから、しつこくJulieを追い回す追尾ミサイルへと変わる。弾速は遅いものの追尾性能が良いため、一度避けたからといって油断していると、背後からミサイルが命中することになる。

Step2から頻繁に使うようになる攻撃。必ず向かって右から左へと光線を吐くので、時計回りに逃げれば当たることはまずない

Tylerから離れると、すぐさま使ってくる追尾ミサイル。うまく避けるか、こちらの武器でミサイルを迎撃してやろう

Step3 攻撃をかわしてTylerの剣を入手

2回目の体力回復阻止が成功すると、剣を持っていたTylerの腕がちぎれ、ムービーが再生される。すると、折れた柱の上にTylerの剣が突き刺さるのだ。この剣が無いと、Tylerを倒すことは不可能。攻撃の隙をみて必ず手に入れるようにしよう。この段階からTylerの遠距離攻撃にマシンガンが加わる。1発1発のダメージはそれほど大きくないものの、命中精度が高いために体力を削られるだろう。迅速にダメージを与え、次のStepに進もう。

Step3で手に入るTylerの剣。これが無いとTylerを倒すことはできないので、必ず手に入れよう。ただし、剣の入手に夢中になり、攻撃を受けてしまわないように注意

Step4 Tylerのワープ直後の攻撃を回避

この段階になると、Tylerは瞬間移動して空中からの遠距離攻撃を加えてくる。追尾ミサイルとマシンガンの攻撃を併用し、プレイヤーに一定のダメージを与えると、別の場所へとワープしてしまうのだ。その際に見失って棒立ちしているとミサイルの直撃を食らってしまうので、Tylerがワープしたら、こちらも即座に動くようにしよう。また、この段階で雑魚が発生しないようになる。もし生き残っている雑魚がいるなら、Tylerへの攻撃に専念できるように先に始末しておきたい。

空中から攻撃してくるTyler。走りながら遠くにいるTylerを撃つのは難しいかもしれないが、動き回らなければこちらが被弾してしまう

Step5 とどめはTylerの剣を使用

Step5に入り、追い込まれたTylerが苦し紛れに吐く毒液。遠くまで飛ぶことはなく、スピードも遅いので避けるのは簡単だが、床に広がる染みを踏まないようにしよう

いよいよ、最終段階だ。これが終われば念願のエンディングが待っているので、気を抜かずに一気にTylerを倒してしまおう。再び地上に戻ってきたTylerの攻撃パターンに大して変化はない。唯一、毒液を吐くようになるだけだ。この毒液は、一定時間地面に染みを残すのだが、この染みに触れるとダメージを受けてしまうので要注意。その点と、Julieの残り体力に気を付けて戦えば、Tylerの体力ゲージを減らしていける。ただし、通常の攻撃を続けていても、Tylerの体力がゼロに近くなったところで、それ以上減らなくなる。そこで、Step3で入手したTylerの剣が役に立つわけである。素早く武器を切り替えたら、間髪をいれずにひたすらTylerに切り掛かろう。剣攻撃の際に間を空けてしまうと、再びTylerに体力を回復されてしまうのだ。

ここまで来たら、あと一息。立ったままの攻撃ではTylerにダメージが与えられないので、ジャンプしながら剣を連打して攻撃しよう

今回取り上げるタイトルは、カルト的な人気を持つ同名のアメコミをゲーム化した「HEAVY METAL F.A.K.K.2」。セクシーな主人公Julieが繰り出す多彩なアクションや、美しいグラフィックで描かれたマップ、そして多数登場するユニークな敵など、魅力の多い作品だ。ここでは非常に強いラスボスの倒し方を詳しく解説するので、ぜひ参考にしてほしい。

文／曽我英幸

Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All right reserved. F.A.K.K.2 is Copyright © 2000, and a trademark of Kevin B. Eastman. All right reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2001 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.

コンソールのネットワークゲーム情報をキャッチ

Console Online

2001年に入り、今後コンソールのネットワークゲームはますます進化を遂げるだろう。今回は、4人までのネットワーク対戦が可能になった人気フライトシミュレーターシリーズの最新作「エアロダンシングi」とDreamcastでの常時接続を可能にする"ブロードバンドアダプタ"の情報をお届けする。

文／柿崎シュンドウ(p.140)、M-husky(p.141)

Dreamcast

エアロダンシングi

発売元：[illegible]
発売時期：2001年2月15日
http://aerodancing.dricas.ne.jp/aero_i/
価格：6,800円

ネットワーク接続方式	マルチプレイ料金
インターネット	無料

フライトシミュレーター「エアロダンシング」シリーズの最新作が登場する。その名も「エアロダンシングi」。"i"はもちろんインターネットの意味だ。Dreamcast版「エアロダンシングF～轟つばさの初飛行～」、パソコン版「エアロダンシングF」でも1対1のネットワーク対戦が可能であったが、本作には最大4人までのネットワーク対戦機能が搭載されているのだ。

「エアロダンシング」はDreamcastにおける本格フライトシミュレーターとして人気を博しているシリーズだ。第1作目である「エアロダンシング featuring Blue Impulse」はアクロバット飛行を主体としたゲームとして発売されたが、シリーズ第3作目「エアロダンシングF」からはドッグファイトが楽しめるようになった。第1作目から戦闘機のリアルな挙動に主眼が置かれ、パソコンのフライトシミュレーターに引けを取らない高い完成度を持っている。最新作「エアロダンシングi」では、戦車や建物を攻撃する"対地攻撃"が可能となり、よりバラエティー豊かな戦闘が楽しめる。メインとなるMISSIONSモードには、標的射撃や、対地攻撃などが追加され、その数は30種類以上。当然、そこで使用する戦闘機の種類も増加している。"AV-8B"、"A-7E"、"MiG-29bis"、"A-10A"といった、シリーズ初登場となる機体がずらりと並び、中には、輸送機"C-1"なんていう変わり種も用意されているのだ。物量ばかりを褒めるようだが、使用武器も豊富である。何といっても、"対地攻撃"が可能になったことで、対地ミサイル各種が追加され、バリエーションに富んだ装備が可能になっている。

なお、フライトシミュレーターが苦手なプレイヤーでもTRAININGモードでみっちりと練習ができるし、シリーズおなじみの、機体や装備、地形を選択してミッションを作成するFREE FLIGHTモードも用意されている。初心者も上級者も遊べる柔軟な内容には、シリーズ5作目の貫禄さえ感じられる。シングルプレイでじゅうぶんに腕を磨いたら、最大4人までのマルチプレイが可能になったINTERNET BATTLEに挑戦し、エースパイロットを目指して大空を駆け巡ってほしい。

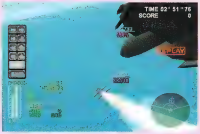
4人までのマルチプレイが可能となったエアロダンシングiでは、今まで以上に白熱したドッグファイトを楽しむことができる

今回、初登場となる艦上攻撃機"A-7E"と垂直離着陸機"AV-8B"。このほかにも数多くの新機体が登場する

REPLAY THEATERで進化を確認

アクロバット飛行を原点とするエアロダンシングシリーズだけに、リプレイモードであるREPLAY THEATERの充実ぶりも相変わらずだ。24種類もの視点が用意され、リプレイデータを自由に編集できる。大空を飛ぶ愛機の姿はもちろん、敵機との激しいドッグファイトをチェックすることは、スキルアップのためにも欠かすことはできない。だが、ときにはリラックスして、本作から新しく加わったエフェクトの数々を見るのも悪くない。エンジンの黒煙、ライトの残像、チャフやフレアの演出……。よりリアルさに磨きがかかったエアロダンシングの魅力をじっくりと確認してほしい。2000年11月16日に発売された「エアロダンシングF～轟つばさの初飛行～」に、エアロダンシングiの予告編が収録されているので、いち早く最新作に触れたいファンはチェックしておこう。

武器使用時のエフェクトや効果音も強化された。ミサイルの挙動も航空力学に基づいて描かれており、リアルな動きを見せてくれる



エアロダンシングシリーズの特徴であるREPLAY THEATERではリプレイが編集可能。自分好みのリプレイ集を作れ!

Dreamcastも広帯域常時接続の時代へ!

「ファンタシースターオンライン」（以下、PSO）が発売され、Dreamcastのネットワークゲームはかつてないほどの盛り上がりを見せている。しかし、ネットワークゲームをしていてやはり気になるのは電話料金。Dreamcastに付属のアナログモデムではフレッツ・ISDNなどの定額のインターネット常時接続サービスを利用できず、不満に思っている人も多いことだろう。しかし、あまり知られていないものの、実はDreamcastでもこういった広帯域常時接続サービスが利用可能なのである。そのための周辺機器が、今回紹介する"ブロードバンドアダプタ"だ。

DreamcastをLANケーブルで接続

もともとはCATVのインターネット接続サービス用として発売された"ブロードバンドアダプタ"（以下、BBA）だが、その実態は10／100Base-TX対応のLANアダプタである。そのため、CATVインターネットに限らず、ADSLモデムやダイアルアップルーターのようなLAN接続可能な通信機器に接続して、常時接続サービスを利用することが可能だ（ADSLのPPPoEにこれまでのソフトは対応していない）。時間や電話料金を気にせず思いっきりネットワークゲームをプレイしたい人には、魅力的な周辺機器と言えるだろう。

BBAは通常のお店では今のところ販売されていない。欲しい人はBBAの販売サイト（http://www3.csi-msp.com/dcweb/）にアクセスして注文しよう。気になるお値段は8,800円となっている。料金の支払いは代金引換のみとなっているので、クレジットカードの番号などを入力する必要はない。また、時間帯指定もできるので、自分の都合のいい日を選択することが可能だ。

BBAの販売サイトには、BBA専用の掲示板も用意されているので、分からないことがあるなら、いろいろな接続方法について書かれている過去ログを参考にしてみよう。また、BBA対応ソフトであるテーブルゲーム「あつまれ！ぐるぐる温泉BB」は、BBAと同様にここでしか購入できない。値段も2,800円と安いので、一緒に購入してはいかがだろうか？

BBA対応ゲーム

BBAでネットワークゲームを楽しむには、ゲームがBBAに対応している必要があり、残念ながら対応しているゲームは、2000年12月末時点では2タイトルと少ない。しかしPSOがBBAに対応したことからも分かるとおり、今後対応ゲームは増えていくと予想される。

ファンタシースターオンライン

あつまれ！ぐるぐる温泉BB

ブロードバンドパスポートの設定

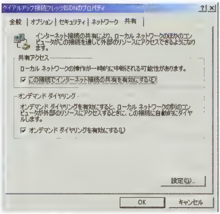
BBAが到着したら、まずはDreamcastのアナログモデムと交換しよう。次にBBAに付属している"ブロードバンドパスポート"で、ネットワーク接続の設定をする必要がある。設定する項目はIPアドレスやデフォルトゲートウェイなど、ちょっと聞きなれないものもあるかもしれないが、IPアドレスを自動的に設定するDHCPに対応しているので、ほとんどの場合は自動設定にしておいて問題ないはずだ。ただし、今まで使ってきたドリームパスポートの設定は引き継がれないので、メールサーバーの設定などは再度行う必要がある。

メールアカウントやメールサーバーの設定をしないと、Dreamcastでメールを受け取ることができなくなってしまうので注意しよう

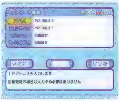
実際に接続してみよう

ダイアルアップルーターなど、IPルーターとしての機能を持つ通信機器でインターネットにアクセスしているなら、一般的なLANのストレートケーブルを購入し、空いているポートとBBAを接続しよう。これでBBAからのネットワーク接続が可能になる。

ターミナルアダプタなど、LANの接続ポートを持たない機器を使っている場合は、そのままではBBAを接続することはできない。その場合、使用しているOSがWindows98SE／Me／2000ならば、インターネット接続共有機能を使うことでBBAからの接続が可能だ。この場合は別途LANカードとクロスケーブルを買う必要があり、3,000円程度の追加予算が必要となる。まずはLANカードをパソコンに増設して、BBAとLANカードをクロスケーブルでつなごう。後はパソコンでいつも使用しているダイアルアップ接続のプロパティを開き、インターネット共有接続のタブで、"この接続でインターネット接続の共有を有効にする"のチェックボックスをオンにする。これでBBAからのアクセスが可能になる。



IPルーターがない場合はパソコンにLANカードを増設し、ダイアルアップ接続のプロパティでインターネット共有接続を有効にしよう。これで、パソコンがDHCP対応のIPルーターとして機能するようになる。BBAで接続するときは、パソコンも起動しておく必要があるのを忘れずに



多少はネットワークの知識が必要になるが、DHCPが利用できない環境ならばDreamcastのIPアドレスを手動で設定することも可能だ。この場合、IPアドレスには空いているIPアドレス（ダイアルアップルーターのマニュアルを確認しよう）を設定し、デフォルトゲートウェイにはIPルーターのIPアドレスを設定しよう。

現在、セガはBBAを使用したさまざまな環境での接続形態について確認をとっているが、接続形態は数100種類にも及ぶため、現段階ではすべての検証がまだ終了していない。そのため、環境によっては接続できない場合もある。接続が可能かどうか、気になる場合はBBAのサポートセンター（03-5340-4030／受付時間：月曜から金曜 9:00-17:00 祝日を除く）に問い合わせてみよう。

今日から
スタートできる

ネットワークゲーム初心者講座 第3回

イラスト／HIWA　文／菅原有香

今までは分からないことが多すぎてなかなかマルチプレイまで進めなかったけど、今回、挑戦してみようと思います！ アカウントの取得やサーバーの選択など、マルチプレイを始めるのに必要な設定を店長に教えてもらいます。設定さえ済ましちゃえば、後はプレイするだけ。楽しみだな〜。

店長見てください。私のアマゾン、すごく育ったんですよ〜。

どれどれ。……なんだ。

な、「なんだ」ってひどいじゃないですか！

フッ、もう1ヵ月もたっているのに、まだノーマルも終わっていないとはね。遅いよ。

これでも結構がんばって育てたのに……。そのうちすごく強いキャラにするんだから。あ、そうだ！ だいぶ慣れてきたし、マルチプレイのことを教えてほしいんですけど。

おお、そりゃいいね。やっぱりマルチプレイの方が面白いからな。がんばれよ。

がんばれよって……。なんで教えてくれないんですか？

なんだ、意気込みだけかい？ 聞いてばかりじゃ成長しないぞ。

何言ってるんですか。そうしたらこのコーナーがつぶれちゃうじゃないですか。

むむ、なかなかまともなことを言うな。仕方ない、今回はマルチプレイについて基本的なことだけでも説明しておこうか。

日本語版でプレイしていても、英語版でプレイしている人と問題なくマルチプレイができます

今月のこれがやりたい！

DIABLO II ディアブロ II

のものです

Information	
開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：9,800円（完全日本語版） 8,800円（英語版日本語マニュアル付き）
発売時期	：発売中

©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive,Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries

ディアブロIIのマルチプレイに挑戦！

早速始めてみようか。まず、ディアブロIIを起動すると、"シングルプレイヤー" "BATTLE.NET" "その他のマルチプレイヤー" という三つのメニューが出てくるだろ？ そのうちの下の二つがマルチプレイのメニューだ。BATTLE.NETとはディアブロIIの発売元、Blizzard Entertainment社が無料で提供しているマルチプレイ用のサービスのことなんだ。

それじゃ、その他のマルチプレイヤーはお金がかかるんですか？

いや、無料だ。その他のマルチプレイヤーは、自分たちのパソコンをサーバーとして使用する"TCP/IP接続"と、シングルプレイのキャラクターをマルチプレイで使用する"OPEN BATTLE.NET"がある。

あの……、OPEN BATTLE.NETとBATTLE.NETって、どう違うんですか？

キャラクターデータの保存方法が違うんだ。OPEN BATTLE.NETはシングルプレイ同様、自分のパソコンにデータが保存される。一方、BATTLE.NETは、Blizzard Entertainment社のサーバーにデータが保存されるんだ。BATTLE.NETはOPEN BATTLE.NETと区別するために、レルム（REALM）またはCLOSEDと呼ばれている。覚えておくといいぞ。

自分のパソコンにデータがある方が便利じゃないですか？

考え方によるね。個人管理のデータは、改造が行われやすいという一面も持っているんだ。信頼できる仲間同士ならOPEN BATTLE.NETでもいいだろうけど、Blizzard Entertainment社が管理しているという公式な環境下でプレイしたい人や、同社が行っているランキングの上位を狙っているプレイヤーはレルムでプレイしているんだ。そういうことで、今回はレルムでプレイしてみようか。

レルムに接続してみよう

えーと、起動してからメインメニューでBATTLE.NETを選ぶと。

アカウント設定画面になったろ？　君はまだアカウントを持っていないから、好きなアカウント名とパスワードを入れて"新規アカウント作成"をクリックするんだ。そのアカウント名がすでに使われている場合は警告が出る。もしそうなったら、後ろに"_01"など英数字を最後に入れるといった工夫をするといい。

なるほど、名前に_01と付けて——はい、入力できました。——あれ？　キャラクター作成画面になっちゃいましたけど。

レルムは、Blizzard Entertainment社のサーバーにレルム専用のキャラクターを作成する必要があるんだ。キャラクター名もほかのプレイヤーと同じものは使えないようになっているから、アカウント名のときと同じように工夫して付けよう。

分かりました。アマゾンを選んで、名前を入力して……完成！　ん？　この画面は？

プレイするサーバーを選ぶ必要があるんだ。今回は表示どおりにAsiaサーバーでプレイすることにしよう。このサーバー選択をすれば設定は終了だ。設定全体での注意としては、1人で複数アカウントを持ってもいいが、作ってから48時間以内に2時間以上遊んでいないアカウントや、その後90日以上一度もログインしていないアカウントは削除されるようになっている。それじゃ、私もログインするか。ロビーで待っているよ。

キャラクター作成が終わると、サーバーの設定画面になる。接続のうちは最初から選択されているAsiaサーバーと、慣れてきたら好きなサーバーでプレイするというのが良いだろう

マルチプレイヤーの待合室"ロビー"

① 今いるチャンネル名
② チャット画面
③ 文字を入力する場所
④ チャットルームにいるメンバー一覧。クラス、レベル、装備の外観、アカウント名がわかる
⑤ ゲームの作成や参加、ランキングはここに表示される
⑥ チャンネルを移動する時はこのボタンをクリックしてチャンネルを選ぶ
⑦ BATTLE.NETから抜ける。このボタンを押してもいい

ログインすると"チャンネル"と呼ばれる、小さな待合室のようなところに入れられる。先ほど私が言ったロビーというのは、このチャンネルが寄り集まったものと思ってもらえればいいだろう。さて、説明はこのあたりにして、早速マルチプレイを体験してみようか。私が新しいゲームチャンネルを作るから、それに参加してみてごらん。ゲーム名は"newbie 1"にするよ。まずは、画面右下の方にある"参加"のボタンを押すんだ。

なんで日本語にしないんですか？

日本語が表示されるのは日本語版だけなんだよ。マルチプレイでは、日本語版と英語版のどちらにも対応できるようにアルファベットと数字を使うのが一般的なのさ。

そういうものなんですか。えーと"参加"をクリックして……。

公開されているゲームの一覧が表れるから、その中から"newbie 1"を選ぶんだ。

newbie 1と……ありました。

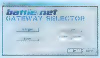
見えないときは直接ゲーム名を打ち込んでみるのも手だ。ロードが完了して、キャラクターが町にいるのが見えるかな？

店長のお助けコラム

接続サーバを変更するツール

BATTLE.NETは、USEast、USWest、Europe、Asiaの四つのサーバーが存在するのだが、日本から普通に接続した場合は韓国に設置されたAsiaしか選べない。もしAsiaでプレイしてみて不満に思うようなら、接続サーバーを変えるツール「Diablo2 Gateway Selector」を使ってみよう。オフィシャルツールなので安心して使用できる。

■ツールがダウンロードできるサイト
Blizzard Entertainment 社　ディアブロII公式サイト
http://www.blizzard.com/support/diablo2/problems/gatesel.shtml



Diablo2 Gateway Selectorの画面。これを設定することで、Asia以外のサーバーを選ぶことができるようになる

設定後は、サーバー選択画面で通常どおりサーバーを指定するだけ。Diablo2 Gateway Selectorで選択した場所だけが表示されるようになっている。お勧めはUS Westだ

店長（名前募集中）
パソコンショップの店長。30歳男性。ネットワークゲーム歴は3年半ほど。新しモノ好きで、広く浅くあらゆるジャンルのゲームに手を出す。

バイト（名前募集中）
新人バイトの女の子、20歳。ゲーム好きの兄がいるため、ゲームの知識はちょっとだけある。最近兄がはまっているネットワークゲームに興味深々。

次回予告

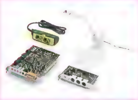
第4回はディアブロII編最終回！"その他のマルチプレイヤー"についてとディアブロIIに関するTIPSを掲載する予定です。

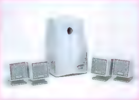
PRESENT 読者プレゼント

1 臨場感あふれるゲーム環境を実現するサウンドデバイス2点

クリエイティブメディア(株)

今回の特集2で紹介した(詳細についてはp.100、p.102を参照)ハイクオリティーなサウンド環境を構築するのに最適なサウンドカード「Sound Blaster Live! Digital Audio2」とスピーカー「FourPointSurroundTM FPS1500」をセットにして1名に。





2 美しいデザインの新型スピーカー

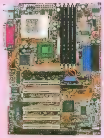
恵安(株)

特集2で紹介した(詳細についてはp.103を参照)映像の入出力端子を備えたスピーカー「Audio Storm PST-J」を1名に。

3 P&Aゲーム大会の賞品

2000年12月19日に行われたP&Aの「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」発表会。そこで開催されたゲーム大会でPlay Online編集部が獲得した賞品を読者の皆さんにプレゼント。マザーボード「ASUS CUBX Motherboard」(3A)、ハンドルコントローラー「SideWinder Force Feedback Wheel USB」(3B)を各1名に。

3A



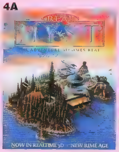
3B

4 じっくりと楽しめる新作タイトル3点

(株)マイピック

驚くほど美麗な3Dグラフィックが話題の「リアルミスト」完全日本語版(4A)、ファンタジー世界が舞台となる戦略シミュレーション「ウォーロード バトルクライ」完全日本語版(4B)、空港経営をリアルにシミュレートした「エアポート・タイクーン」完全日本語版(4C)を各3名に。

4A



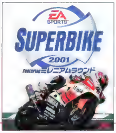
4B

4C

5 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

ハイスピードバイクレーシング「スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド」(5A)を2名に。さらに、期待作「アリス イン ナイトメア」(5B)のロゴ入りTシャツを4名に。

5A



5B

6 (株)P&A

人気アメリカンコミックを題材にした、傑作3Dアクションアドベンチャー「HEAVY METAL：F.A.K.K.2」を2名に。

7 マイクロソフト(株)

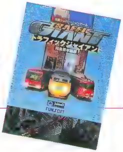
重いデジタルグッズも楽に持ち運び可能な“Microsoft”のロゴ入りバックパックを1名に。

8 (株)メディアカイト

リアルな走りを徹底的に追求した、国産スポーツカーレーシング「The Real Car Simulator “R”」を2名に。

9 サン電子(株)

多彩な乗り物が登場する交通機関運営シミュレーション「トラフィックジャイアント」を3名に。



10 ユービーアイ ソフト(株)

数々の新要素が追加されたEQ最新拡張パック「EVERQUEST：THE SCARS OF VELIOUS」を3名に。

11

大人気RPG「DIABLO Ⅱ」のロゴ入り帽子とキャラクターがプリントされたTシャツをセットにして4名に。

12 (株)ツイムネット

ネットワークゲームのマッチングサーバーなど、さまざまなサービスを提供しているツイムネットから、ゲームで疲れた目を休めるアイマスクとポーチのセットを1名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2001年2月24日(4月号発売日)です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVER TOP

日本全国通販OK!!

ゲームの最新入荷情報はこちらで

www.messe.gr.jp/overtop/

新作ソフトの予約も 出来るよ。

今売れてます

EVERQUEST–The Scar of Velious（国内代理店版）
大人気 エバークエストの拡張キット第2弾 新しい大陸には危険な氷河 多くの新しい[illegible]出現
¥3,200

Colin McRae Rally 2.0（国内代理店版）
colin|mcrae|rally|2.0
昨年度を代表するレースゲームといえばこの作品 前作を上回るグラフィックやスピード感,操作性で大ヒット
¥6,000

Sudden Strike（完全日本語版）
WWⅡ[illegible]の舞台を精密に再現[illegible]タイムストラテジー[illegible]操作も簡単[illegible]倍増
¥6,400

リアルミスト(J)	¥5,800
ICEWIND DALE(J)	¥7,800
B-17 フライング フォートレス(マ)	¥6,400
TOMB RAIDERS Ⅴ:CHORONICLES(J)	¥7,200
R日産エディション(J)	¥5,400
エアポートタイクーン(J)	¥7,200
4x4 レボリューション(J)	¥5,600
DELTA FORCE LAND WARRIOR(マ)	¥7,200
ヴァンパイア:ザ・マスカレード リデンプション(J)	¥6,800
FIFA2001(J)	¥6,400
ウォーロード バトルクライ(J)	¥7,200
GUNMAN CHRONICLES(E)	¥5,800
SACRIFICE(E)	¥6,600
SUZUKI2000(E)	¥3,980
CALL TO POWER II(E)	¥7,000
CLOSE COMBAT:INVATION NORMADY(E)	¥5,800
HITMAN CODENAME 47(E)	¥5,800
STAR TREK DEEPSPACE 9 THE FALLEN	¥4,800
NO ONE LIVES FOREVER(E)	¥6,000
TIMELINE(E)	¥5,800
PRO RALLY 2001(E)	¥5,800
PROJECT IGI(E)	¥5,800

今月の注目ソフト

アリス・イン・ナイトメア（日本語版）

1月25日発売

洋名「American McGee's Alice」。舞台は「不思議の国のアリス」3Dは「Quakeエンジン」。ジャンルはアクション・ホラー・アドベンチャーという異色作日本語版で早くも登場。

Quake 3: Team Arena Mission Pack

遂に発売!

チームプレイを中心に構成されたQuake3用アドオンソフト。ロゴやスキンで統一された5つのチームに別れての戦い。さらに12の新しいアリーナ、武器が追加に

◎◎◎◎◎◎◎BEST SELLER GAMES◎◎◎◎◎◎◎

MICROPROSE(マイピック) GRAND PRIX 3
(英語/日本語マニュアル付版)
PC最高レベルのF1ゲーム

Diablo2 (日本語版)
今年最大のヒット作 **¥7,800**

マイクロソフト Combat Flight Simulator 2 Pacific Theater（日本語版）
今回はリアルにWWⅡ[illegible]コックピット、シナリオ[illegible]興奮が再び。
¥7,980

MIDTOWN MADNESS 2(J)	¥6,200
Mobil 1 Rally(マ)	¥6,600
スーパーバイク2001(J)	¥6,600
V-RALLY 2(マ)	¥6,400
シムピープル(J)	¥4,980
ALPHA CENTAURI(J)	¥7,200
SHOGUN:TOTAL WAR(J)	¥6,400
Blair Witch ProjectVol.1～3	各¥4,800
デビルインサイド(J)	¥6,400
マイト&マジック8(J)	¥6,600
QUAKE Ⅲ(マ)	¥5,980
MS FLIGHT SIM 2000(J)	¥11,800
CRIMSON SKYES(J)	¥6,200
F−18/E スーパーホーネット	¥6,600
エアロダンシング(J)	¥5,400
ガンシップⅢ(J)	¥7,200
HOMEWORLD:CATACTSM(E)	¥5,800
R6:ローグスピア(マ)	¥7,200
R6:アーバンオペレーション(マ)	¥4,800
Half-Life ミレニアムパック(マ)	¥7,200
Half-Life Counter Strike(E)	¥4,800
Half-Life Plutium(E)	¥8,800
Buldur's Gate(J)	¥8,800
Buldur's Gate Ⅱ(マ)	¥6,800
NOX(J)	¥6,980
UO:ルネッサンス(マ)	¥2,980
EVERQUEST(マ)	¥4,980
Acherons Call(E)	¥4,800
RUNE(マ)	¥7,200
STARTREK VOYGER ELITE	¥7,200
HEAVY METAL F.A.K.K.2(マ)	¥7,200
Escape From MONKEY Island	¥5,800
WIZARDS&WARRIORS(E)	¥6,200
UNREAL:GOTY(マ)	¥6,400
STARSHIP TROOPERS(E)	¥5,800
SQUAD LEADER(E)	¥6,600

上記に無いタイトルは,お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

国内(代理店)版 発売予定

1/26	KING OF ARDANIA～魔道王国の夜明～	完全日本語版
2/02	ルマン24	英語・日本語マニュアル付き
2/09	DEUS EX～デウスエクス	完全日本語版
2/02	RISK 2	完全日本語版
2/16	ATARI ARCADE HITS Vol.1	英語・日本語マニュアル付き
2/22	NBAライブ2001	日本語版
2/22	ウィザードリィ・コレクション	日本語版
2/下	スターランサー	日本語版
3/?	Grand Prix3 2000 season	英語・日本語マニュアル付き
3/24	MYSTⅢ EXILE	完全日本語版
3/?	Ultima Online: Third Dawn	日本語版
3/?	Ultima Online: Third Dawn	アップグレード 日本語版
春	ミグアレイ	完全日本語版
春	エネミーエンゲージ～コマンチvsホーカム～	完全日本語版

〈上記のタイトルは2000年12月予定のものです〉

Game Pad

ロジクール Wingman RUMBLEPAD（振動機能付きゲームパッド） ¥4,980

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
PnP GamePad	¥3,191
GamePad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,972
Dual Strike	¥8,400
ストラテジック コマンダー	¥7,600
[ロジクール] Wingman	
GamePAD EXTREME	¥7,980
[SAITEK]	
CYBORG 3D PAD USB	¥3,981
P750 Digital Control PAD	¥3,277
P120 PC PAD	¥1,200
X6-34	¥953
X6-32M	¥1,905
GM-2	¥6,800
[Rockfire]	
SilverShuttle (キーボート・エミュレーション)	¥3,800

Wheel Controller

Thrustmaster/Guillemot 360 Modena Pro Racing Wheel ¥9,180

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
Force Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980
[ロシクール] Wingman	
Formula Force Wheel	¥12,800
Formuka Force GP	¥12,800
[Guillemot]	
Force Feedback Racing Wheel	¥16,800
Racing Wheel	¥5,800
[Vintion]	
SPEED DRIVER(アナロクホイールコントローラー)	¥6,800
[トワイライトエクスプレス]	
スピーディー2000	¥4,800
◆◆◆その他の特殊コントローラー◆◆◆	
[トワイライトエクスプレス]	
スピーティ バイクハントル	¥6,980
スピーティ クロスホート	¥7,400

FLIGHT Controller

[マイクロソフト] SideWinderシリーズ	
FORCE FEEDBACK 2	¥12,800
Precision 2	¥6,800
[ロジクール] Wingman	
フォース 3D デジタル	¥12,800
エクストリーム 3D デジタル	¥4,980
アタック	¥2,980
[CH Product/トワイライトエクスプレス]	
F－16 Combat Stick USB	¥9,000
Flight Sim 操縦桿 PC	¥12,800
Flight Sim 操縦桿 USB	¥15,800
Pro Pedal PC	¥10,800
Pro Pedal USB	¥13,800
Pro Throttle PC	¥13,800
[Thrustmaster/Guillemont]	
Top Gun FOX	¥2,880
Top Gun FOX2 Pro	¥5,580
Top Gun AfterBurner	¥7,580
[SAITEK]	
ST110 Dynamic Joystick	¥2,800
SP550 Joystick&Controll Pad	¥3,981

[GAMETECH製品]	
アーケートスティックコントローラー PCプロシ[illegible]ックアーケートUSB	¥2,981
パソコン用PSコントローラーアダプター&PSメモリーリーター PCツナイテントUSBメモリーと[illegible]る	¥2,972
PS·64·GBセーフデータ書き出し&読み[illegible]ツール ケームデータステーション	¥4,800
[SK-NET製品]	
パソコン用PSコントローラーアダプタ	
SMART JOYPAD Ⅱ	¥2,980
SMART JOYPAD2 for Mac	¥3,980
SMART JOYPAD Ⅲ (遂に登場フィードバック対応版)	¥3,980
[マイコンハウス製品]	
アップスキャンコンバーターユニット XRGB2	¥22,858
ヒテオスキャンコンハーターユニット XPC3	¥26,667
アナロクRGB-S端子変換ユニット XAV-2s	¥8,191
アナロクRGB分配ユニット Rooty	¥7,800
21ピンアナロクRGBセレクター SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認は ホームページから（リストにない商品はメールにてお問合せください）

www.messe.gr.jp/overtop/

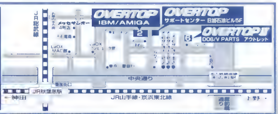
電話で 03-3255-3500

代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

〈営業時間〉
月火水 11:00～20:00
木金土 10:30～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



VIAGGIO MW640RWはパソコンとターミナルアダプターの間を無線化できるワイヤレスアダプターだ。"必要性が低い割には価格が高い"などと言われることの多いワイヤレス機器だが、VIAGGIO MW640RWはアダプター2個セットで実売価格3万円程度。これならば、パソコンの設置場所の変更などでワイヤレス化のニーズが発生した場合、構えることなく購入を検討できる。

文／角田一美

手軽にワイヤレス環境を構築できる VIAGGIO MW640RW

パソコン～ターミナルアダプター間をワイヤレス化できる

オムロンのVIAGGIO MW640RW(以下、MW640RW)は、RS-232Cデータ伝送路の無線化を実現するワイヤレスデータ通信アダプターだ。ターミナルアダプター(以下、TA)とパソコンの間などに利用することで、取り回しが面倒な上、部屋の美観を損ねかねない屋内配線をすっきりとコードレス化できる。

MW640RWは、無線データ伝送にFH(周波数ホッピング)方式のSS(スペクトラム拡散)通信を採用している。データ伝送速度は115.2Kbpsと高速なので、ISDN環境で利用しても、MW640RW自体がボトルネックになることはない。RS-232Cデータ伝送ライン用のワイヤレスアダプターの多くがPHSシステムを採用している中、データ伝送に高性能なSS通信を採用しているのは、ある意味でオーバースペックであるとも言える。SS通信は、LANの10Base-T(10Mbps)のワイヤレス化にも広く使われているものだ。それを、より低速のRS-232Cのデータ転送に使っているため、信頼性は高い。

一般家庭での使用であれば確実なデータ転送が可能

MW640RWの魅力は、なんと言ってもその安さと手軽さにある。2台1組で実売価格が3万円程度なら、必要に応じて、ためらうことなく購入に踏み切れる。2階にある自分の部屋では普段コードレスホンを利用しており、1階にあるモジュラージャックからインターネットアクセス用の電話回線を引き回すのは面倒だと感じている、またはこれに近いシチュエーションで困っているゲーマーは多いことだろう。そんなときに、だらだらとケーブルを引き回す手間を、MW640RWは軽減してくれるのだ。

さて、ここで気になるのは、通信の不具合によりデータの転送速度が落ちないかということだろう。SS通信の伝送距離や耐ノイズ性能は非常に高く、室内では50m、屋外では100mの伝送距離を実現している。従って、一般家庭において考えられるシチュエーション、先ほどの1階～2階間や、母屋～離れ間などでの使用であれば、確実な無線データ通信が可能となっている。

MW640RWはワイヤレスアダプター2個で1パッケージとなっており、TAや外付けモデムと一緒に使用する。もちろん、オムロン製ではない機器にも対応している

機能的に見れば、パソコン～TA間接続用と言うよりも、汎用的に使えるRS-232Cデータ伝送ラインのワイヤレスアダプターだ。RS-232Cによるデータ伝送ならどんな機器を接続するときにも使えるので、いろいろな用途が考えられそうだ。

ネットワークゲームにおいても通信速度の遅延はなし

MW640RWの設定は、本体背面のジャンパースイッチで行う。初めて本機を使用する時は、"ジャンパースイッチを設定→電源投入→ジャンパースイッチを変更→接続ランプを確認して電源を切る"という一連の作業が必要となるが、特に面倒ではない。パソコンとワイヤレスアダプター間の接続には製品に付属しているシリアルケーブルを使用し、TAとアダプター間の接続には、TA付属のケーブルを使用する。両者のケーブルの形状は同じだが、逆に使用すると接続に失敗するので注意が必要だ。ジャンパースイッチの設定に少々戸惑うかもしれないが、一度接続を確立してしまえば後は簡単だ。パソコン1台とTA1台の接続ならば、設定ユーティリティーを使う必要もない。製品には電源コードが付属しているが、パソコン側に接続するワイヤレスアダプターはPS／2ポートからの電力供給が可能となっている。

問題なく通信できるかどうかを試すために、ワイヤレスで接続したパソコンとTAを使用し、ゲームサーバーに対してPingを送信してみた。テストには「ULTIMA ONLINE」を使用。10回のPING命令の実行を1セットとして、その平均を取ったものが下記の表だ(64Kbps通信)。PING値は、通常の有線接続をした時とほとんど変わらないことが分かる。

製品情報

価格：3万4,800円

通信速度：最高115.2Kbps（無線通信速度640Kbps）

無線方式：周波数ホッピング方式スペクトラム拡散

通信距離：約50m（室内）／約100m（屋外）

インターフェース：RS-232C（D-SUB9ピン）

電源：AC100V 50／60HzまたはパソコンのPS／2ポート（ミニDIN6ピン）から供給

サイズ、重量：106（W）×101（D）×25（H）mm、130g

問い合わせ先：オムロン　TEL 03-5435-2010

URL：http://www.omron.co.jp/ped-j/index.html

■ULTIMA ONLINE Asukaサーバー(210.174.163.34)のPING値

	PING平均値1	PING平均値2	PING平均値3
ワイヤレスアダプターなし	58	62	59
ワイヤレスアダプター使用	62	65	60

プロバイダー　So-net、通信速度　64Kbps、測定時間　平日夕方
※10回のPING命令の実行を1セットとして平均を表示

アダプターの背面左側にはジャンパースイッチが付いている。そのワイヤレスアダプターをパソコン側とTA側のどちらに接続するかなどを、ここで設定できる

ISDNから、ADSLや光ファイバー通信へと、ゲーマーに最適な通信環境は、徐々に移行しつつある。しかし、その一方で現在あるISDN環境をより便利に使いたいという欲求もあるだろう。このAtermITX62はそういったニーズにこたえてくれるターミナルアダプターだ。

パソコン2台のインターネット同時接続を可能にする AtermITX62

ダイヤルアップルーター並みに高機能化するターミナルアダプター

かつて“ネットワークゲームにはターミナルアダプター(以下、TA)が最適”という時代があった。これは、ダイヤルアップルーターのNATまたはIPマスカレード機能が、ピアツーピア接続を使用するネットワークゲームには使えないという理由からだ。しかし、近ごろのダイヤルアップルーターは、NAT機能を拡張することでピアツーピア接続に対応したり、TA機能を別に搭載する製品も増えている。このため、ネットワークゲームやインターネット電話などといった、ピアツーピアアプリケーションへの対応という面でのTAの優位性は揺らぎつつあるのだ。

しかし、TAも負けてはいない。最近はTAの上位機種が、複数のパソコンによる同時インターネット接続など、ダイヤルアップルーター並みの高機能を備えてきた。今回紹介するNECのAtermITX62は、そんなダイヤルアップルーター並みの機能を持ったハイエンドTAだ。

注目すべき点は、パソコン2台から同時にインターネット接続が可能になる“ITMUX”機能だろう。ダイヤルアップルーターのようなNAT／IPマスカレードではなく独自の仕組みによるものだが、同じプロバイダーに一つのアカウントで2台同時に接続できるのは便利だ。さらに、2台のパソコンから別々のプロバイダーに接続できる“マルチアクセス”機能も搭載している。同時接続した2台のパソコン間で簡易LANを実現することも可能。さすがに本格的なLAN構築には向かないが、2台のパソコンで使用する程度であれば、じゅうぶんに役立つだろう。

パソコンとの接続には、RS-232CまたはUSBの各ポートを使用し、ISDN(64／128Kbps)およびOCNエコノミー回線に対応する。無論、低価格常時接続サービスのフレッツISDNも利用できる。設定ユーティリティーも充実しており、初心者でも簡単にセットアップが可能だ。

メールの着信通知機能はBIGLOBE(NECのプロバイダーサービス)のユーザーしか使えない……など不満点もあるが、完成された機能を持つTAとして、ヘビーユースに耐える製品に仕上がっている。

ネットワークゲームには“ITMUX”よりも“マルチアクセス”

2台のパソコンから同時にインターネットに接続するには、1台のパソコンとはUSBで、もう1台のパソコンはRS-232Cで接続する。“マルチアクセス”機能を使う場合は、それぞれのパソコンでダイヤルアップ設定を行い、インターネットに接続すればよい。

“ITMUX”機能を使い、1つのBチャンネルで2台のパソコンから同時にインターネットへ接続するための設定は、製品添付の設定ユーティリティーを使用すると簡単だ。設定の途中で“ITMUX機能を利用する”を選択するだけで、“ITMUX”用のダイヤルアップ接続が自動作成される。

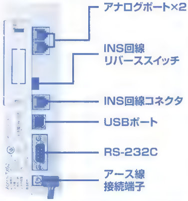
ネットワークゲームのテストには「ULTIMA ONLINE」を使用した(テスト環境は前ページと同じ)。1台のパソコンでULTIMA ONLINEに接続している間に、別のパソコンから“ITMUX”機能を使って同じくULTIMA ONLINEを起動してみた。すると、2台目のパソコンがログインし、キャラクターを移動し始めたあたりで、急に1台目のキャラクターの動きが鈍くなってしまった。サーバーに対するPING値の変化を計測してみたら、1台で接続しているときは、平均60ミリ秒前後だったPING値が、2台目のパソコンがログインし、ゲームを開始すると同時に1000ミリ秒近くまで跳ね上がった。送受信しているデータ量によっては、2000ミリ秒を超えることもある。どうやら、一つのBチャンネルを共有して2台のパソコンから同時にネットワークゲームをプレイするのは、少々無理があるようだ。ただし、“マルチアクセス”機能を使い、それぞれのパソコンで一つずつのBチャンネルを使用していれば、2台のパソコン＋1台のAtermITX62で快適にネットワークゲームをプレイできる。

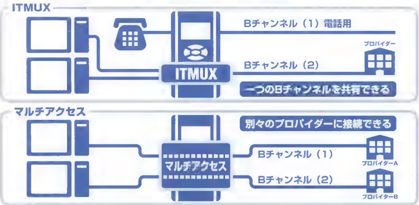
前面中央部のカーソルキー風のボタン群と共に、大型の液晶ディスプレイが目を引く。液晶ディスプレイには漢字8文字×5行を表示させることができる

製品情報

価格：2万8,800円
接続回線：INSネット64またはOCNエコノミー回線
DSU：内蔵
インターフェース：USB×1、RS-232C×1
アナログポート：2
対応OS：Windows 98／98SE／Me／2000 Professional、MacOS 8.6／9
問い合わせ先：NEC　TEL 0120-36-1138または0471-85-4761
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/

ITX62の背面





SECRET FILE #00108

ウォーロード バトルクライ 完全日本語版

メーカー:マイピック

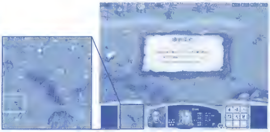
究極の勝利方法を伝授しよう

さまざまなユニットを駆使して戦う戦略シミュレーションは難易度が高いものが多い。だが、本作では戦いに勝つのは簡単なことなのだ。Enterキーを押してチャット用のコマンドラインを出したら、IAMATANKとタイプする。これで味方のキャラクターがすべて不死身になり、たったひとりのパイク兵で敵を全滅できる。敵がどこにいるかを知りたいならIAMASEERを使ってマップを全部索敵済みにしよう。さらに、主役であるプレイヤーキャラクターにはIAMANARCHMAGEで初めから強力な呪文を使えるチートが用意されている。それすら面倒ならIAMAWINNERでシナリオを勝利終了させることも可能だ。このチートを使うと、平和な世の中っていいと思えるかもしれない。

ウォーロード バトルクライ 完全日本語版のチートコマンド一覧

IAMATANK	味方のユニットが敵からの攻撃を受け付けない
IAMASEER	マップ全体が索敵済みになる
IAMAWINNER	ミッション成功終了
IAMALOSER	ミッション失敗終了
IAMANARCHMAGE	呪文がすべて使えるようになる

IAMANARCHMAGE を使えばこのとおり。最初から呪文をすべて使えるのだ



IAMASEER を使ったところ。左下のミニマップに注目。シナリオが始まったばかりなのに、マップ全体が表示されている

そのままの状態で IAMAWINNER を使ってみた。まだ何もしていないのに、勝利のメッセージが表示される

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00109

DELTA FORCE:LAND WARRIOR

メーカー:マイクロマウス

侵入は大胆に。弾薬は無限に

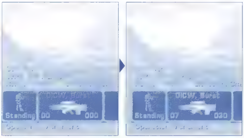
このコーナーの常連とも言うべき「DELTA FORCE」シリーズだが、最新作の「DELTA FORCE:LAND WARRIOR」にもチートコマンドが見つかった。コマンドの名前は違っても、内容は前作と同じだ。@キーを押してコマンドラインを出現させ、チートコマンドをタイプしよう。弾薬フル充填のdrury、弾薬が減らなくなるkariya、敵がこちらに気付かなくなるcorbetがある。無敵モードであるroyの挙動もシリーズ共通で、撃たれると一瞬だけ画面が赤くなって死にそうな感じになるけれど、死なずにそのまま次のアクションに移れる。まるで貧血気味の兵隊さんがクラっときたみたいだ。これらのチートをすべて使えば、敵の懐に大胆に侵入し、バッタバッタと敵をなぎ倒せるのだ。快感ですな。

DELTA FORCE:LAND WARRIORのチートコマンド一覧

roy	ダメージを受けなくなる
drury	弾薬をフル装填する
kariya	弾薬を消費しなくなる
corbet	敵に気付かれない

無敵モードになるroy。どこから撃たれるか分からないから、ヘリから出る前に、忘れずにコマンド入力を済ませておこう

corbetを使うと敵がこちらに気付かなくなる。怖れず堂々と敵の本拠地へ侵入しよう



序盤で弾薬を使い切ってしまったら、druryとタイプしてみよう。このとおり、マガジンも弾薬も補充されるのだ

メタルギア ソリッド

メーカー：マイクロソフト

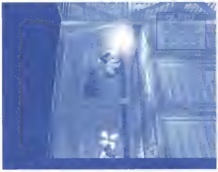
チートを使っても難易度高め。さすが小島監督

マイクロソフトが移植したパソコン版の「メタルギア ソリッド」では、起動オプションを追加するとチートコマンドが使える。しかも、ファンクションキー一つで入力完了という便利なものだ。F2キーでノーダメージ、F7キーでマップの最初からリスタート、F6キーでマップを別の視点から見渡せる。ただし、"潜入"がテーマのこのゲームでは、不死身になっても、発見されると執拗（しつよう）に敵が立ちふさがり、なかなか先へ進めない。結局、不死身でありながらも敵に見つからないように移動しないと、スムーズにゲームが進行しない。良くできたシステムだとあらためて思うことだろう。起動オプションの設定方法は画面を参考にしてほしい。

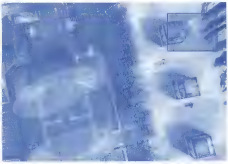
メタルギア ソリッドのチートコマンド一覧

F2キー	ダメージを受けなくなる（攻撃を受けると倒れるのは変わらない）
F6キー	視点変更（ソリッドを操作できなくなる）
F5キー	通常の視点に戻る
F7キー	現在のマップの開始地点からリスタート

デスクトップにショートカットを作り、ショートカットのプロパティを開く。"リンク先"のファイル名の後に、半角スペースを空け-cheatenableと入力する。元に戻す場合はこの部分を削除すればいい



ピンチだ！ と思ったら、すかさずF2キーを押そう。どんなに撃たれても死なないのだ



F6キーで視点を変えたあと、テンキーの4、6、8、2キーで視点を動かせ、矢印キーで上下左右に回転できるので、通常ではありえない視点でマップを観察できる。これは、敵施設の入り口を真上から見たところ

BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN

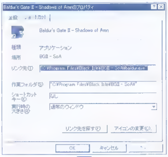
メーカー：セガ

エリアジャンプコマンド公開！

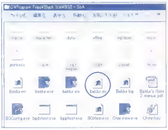
2001年1月号でも紹介した「BALDUR'S GATE Ⅱ」のチートコマンドだが、今回はエリアジャンプコマンドを紹介する。ゲームをインストールしたフォルダにあるbalder.iniファイルをテキストエディターで開き、最初の行の[Program Options]の下にDebug Mode=1の文を追加する。ゲームがスタートしたら、Ctrlキー＋スペースキーを押してコマンドラインを出現させ、CLUAConsole:MoveToArea("AR＃＃＃＃")とタイプしてEnterキーを押す。＃＃＃＃の部分はエリアコード表の数字を参照してほしい。なお、エリアジャンプするのは、選択されたユニットだけだ。移動させたい味方ユニットはすべて選択しておかないとはぐれてしまうので気を付けよう。

エリアコード表

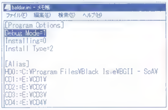
エリア名	エリアコード
CityGates	0020
Cult of the Unseeing Eye	0202
Rift Dungeon	0204
Docks District	0300
Slums District	0400
Planar Sphere	0411
Demon Outerworld	0414
Bridge District	0500
Astral Prison	0516
Waukeens Promenade	0700
Graveyard District	0800
Bodhis Dungeon	0801
Temple District	0900
Government District	1000
Umar Hills	1100
Domain of the Dragon	1201
De'Arnise Hold	1300
Asylum Dungeon	1512
Druids Grove	1900
Trademeet	2000
Suldanesslar	2500
The Nine Hells	2900



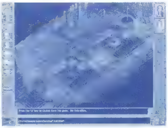
ゲームをインストールしたフォルダの便利な開き方を説明しよう。まず、スタートメニューから目的のプログラムを探し、右クリック。ショートカットのプロパティを選択し、プロパティ画面が開いたら"リンク先を探す"を押す



これでインストールされたフォルダが開く。baldur.iniをテキストエディターで開こう



[Program Options]の下にDebug Mode=1を追加する



Ctrlキー＋スペースキーでコマンドラインを出し、CLUAConsole.MoveToArea("AR1900")と入力する

Druids Groveまで一気にジャンプした。いきなり敵がいる場所にジャンプしてしまう場合があるので、2001年1月号で紹介したキャラクターを強くするチートも使っておこう

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

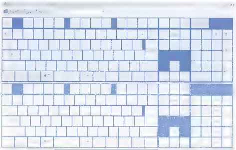
Q

英語版のゲームをプレイしていたら、日本語キーボードでは認識しないキーが幾つかあることが分かりました。キー設定が変えられないゲームで、認識されないとなると致命的です。何か解決策はありませんか？（千葉県　柴田陽平）

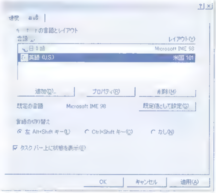
A 日本語キーボードと英語キーボードでは幾つか配置の違うキーがあるため、ゲームのキーアサインがまったく使えないようになっていることがあります（¥キーなどが典型的な例です）。ほとんどのゲームではキーアサインのカスタマイズができるようになっていますが、まれにご質問にあったように変更ができないゲームもあります。このような場合は、擬似的にキーボードの並びを変更するソフトを使うことで、問題を解消できます。“窓の杜”や“Vector”などにそのようなソフトがありますので、試してみるとよいでしょう。ただし、ゲームが比較的低レベルな層で（OSにかなり近い層で）キー入力を処理している場合は、上記のソフトの中でも、よりシステムに近い部分で処理するアプリケーションを導入する必要があります。希望するゲームとの相性もありますので、いろいろと試してみて、うまくいきそうなものを見つけると良いでしょう。

どうしても上記のソフトで解決しない場合は、コントロールパネルの“キーボード”に英語キーボードのドライバを追加し、ゲームをするときだけキーボードのドライバを切り替えるようにするというのも（左Alt＋Shiftキーなどで切り替えることができます）有効な手段ではないかと思います。（七緒秋光）

窓の杜　http://www.forest.impress.co.jp/
Vector　http://www.vector.co.jp/



キ[illegible]に行えるシェアウェア"Keylay"。窓の杜でダウンロード[illegible]



コントロールパネルに英語キーボードのドライバを追加したところ。再起動しなくても左Ａｔ＋Shiftキーなどで日本語と英語を切り替えることができる

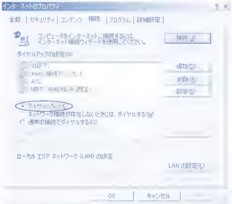
Q

Windows Me を使っているのですが、インターネットに勝手に接続してしまうことがたびたびあり、ISDNの通話料が知らない間に2万円を超えてしまいました。何が原因なのでしょうか？（東京都　山本剛）

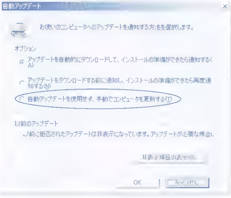
A おそらくお使いのソフトの何かが、インターネットに接続するアクションを実行しているのでしょう。Windows Meは、ソフトがインターネットへの接続を希望した場合の対応を、任意で設定することが可能です。“コントロールパネル”にある“インターネットオプション”を開いてみてください。そこにある“接続”タブで設定できます。この設定画面にあるラジオボタンを“ダイアルしない”にしておけば、ソフトが勝手にインターネットに接続することはなくなるはずです。これでISDN料金の悪夢から抜け出せることでしょう。

“ダイアルしない”以外の設定ですと、“自動アップデート”のようなインターネットへの自動接続を行う機能によって、インターネット接続が勝手に行われてしまいます。Windows Meの自動アップデートのデフォルト設定を確認したところ、“アップデートを自動的にダウンロードして、インストールの準備ができたら通知する”に設定されていました。

OSが勝手にインターネットへ接続するのを避けるためには、“自動アップデートを使用せず、手動でコンピュータを更新する”に合わせておくことをお勧めします。（トライゼット　西川善司）



画面はインターネットオプションの接続タブ。"ダイアルしない"を選択しておくことが重要だ



自動アップデートを実行させないためには、いちばん下の「自動アップデートを使用せず、手動でコンピュータを更新する」を選べば良い

Q ゲーム中にボイスチャットを試してみたいと考えています。何が必要なのでしょうか。教えてください。（滋賀県　畠山直樹）

A 今のゲームのチャット機能は、キー入力によって行うのが主流です。しかし、キー入力のチャットでは、英語しか対応していないゲームだとローマ字によるやり取りになることや、アクション系のゲームだとゲーム中にチャットの入力まで手が回らないなど、もどかしい思いをすることもありますが、音声によるチャットであればそういったことも解消されるのではないでしょうか。最近では「DELTA FORCE：LAND WARRIOR」のように、ゲーム自体がボイスチャットをサポートしている作品も幾つかありますし、マイクロソフトのDirectXも8.0よりボイスチャットをサポートしているので、今後はそういった機能をサポートしている作品がどんどん出てくるのではないかと思います。

ゲーム中のボイスチャットは回線が高速でないとゲーム自体の進行を妨げますが、今後はインフラが整備され、高速化していくに従って徐々に改善されていくでしょう。

ご質問のボイスチャットに必要な環境ですが、マイクロソフトから発売されている“SideWinder Game Voice”（日本のマイクロソフトからは発売されていないため、輸入ソフトを取り扱っている店舗で購入するのがよいでしょう）のようなヘッドセットにマイクがついている入力デバイスを用意できれば、両手がふさがらないためゲームにも支障がなくて済みます。また、パソコンに付属しているマイクを使用しても問題はありません。現在、DirectX 8.0のボイスチャットをサポートしているゲームはまだリリースされていませんが、マイクロソフトが無償配布している「Game Voice Share（DirectX 8.0必須）」など、ボイスチャット機能を追加するソフトをインストールすることによって、ゲーム中にボイスチャットができるようになります。Game Voice Share以外にも「Odigo」やWindows 9xに入っている「NetMeeting」など、ボイスチャットが行えるソフトがありますので、プレイヤー同士で同じソフトをインストールしておけば、ゲーム中に音声を用いたチャットが可能になります。またOdigoはICQとも互換性がありますので、ICQをすでに導入している方にとっては、比較的導入しやすいのではないかと思います。（七緒秋光）

Microsoft SideWinder GameVoice

Game Voice Shareダウンロード先
http://www.gamevoice.com/Download/default.htm

Odigoダウンロード先
http://www.odigo.com/download/main.html

マイクロソフトのGame Voice Shareの画面。MSNメッセンジャーとの連携もできる

Q SDRAM（128MB）が1万円以下で買えるようになったので、メモリーを増設したいと考えているのですが、PC133対応SDRAM（CL=3）とPC100対応SDRAM（CL=2）では、どちらが高速ですか？（岡山県　宮本正則）

A 最近はメモリーの価格もかなり下落してきており、128MBであれば5,000円程度で買えるようになったため、メモリーの増設を検討してる読者も多いと思います。ご質問にあったようなメモリーだと、両方ともだいたい同じ値段で売られていると思いますので、どちらを購入するか迷うこともあるのではないでしょうか。

ここで表記しているCL=2やCL=3の“CL”とは“CAS Latency”の略です。メモリーがデータにアクセスする際にはページを切り替える必要があるのですが、このページを切り替えた時点から、実際にメモリー上のデータにアクセスすることができるまでのクロックをCL=2やCL=3として表記しています（数字が低い方が高速です）。

本来はメモリー自身にCLが埋め込まれているため、マザーボードがその埋め込まれたCLを読み込んで（BIOSの設定でメモリー上にあるSPDを参照してアクセスタイミングを決定するなどの指定ができる）、自動でCLを判断してくれます。マザーボードとメモリーの多くは、CLをBIOSメニューで変更して動作させることができるため、PC133（CL=3）のメモリーはFSB133MHzでCL=3のアクセスを保証しているというように考えると良いでしょう。一昔前のメモリーだと、CLが固定されていて変更できないものもあったようですが、最近のものは特に問題なく変更できますので、例えばPC133（CL=3）のメモリーを100MHzで動作させる場合は、CL=2として動作させても問題ありません。実際のスピードの差は、CL=2だと20ns、CL=3だと22.5nsでメモリーへアクセスできるようになるため、ページ切り替えが頻繁に発生するようなソフトウェア場合には、PC100（CL=2）の方が高速に動作します。しかし、ゲームはメモリーのページ切り替えが発生しないような、連続した大容量データの転送（大きなテクスチャーデータなど）が多いと思われますので、1クロックのサイクルが速いPC133（CL=3）の方が速くなります。

上記の話はあくまで理論上やベンチマークレベルでの違いの話です。したがってFSBを100MHz以下に設定した場合や、実際にゲームをプレイする場合は、両者の間に体感的な差をほとんど感じることができませんので、あまり気にせず購入されても良いのではないかと思います。（七緒秋光）

[illegible]SDRAM 128MB、PC100対応SDRAM 128MBは共に5,000円前後で手に入る

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

CD-ROMの収録内容

ROOT

ALICE	アリス イン ナイトメア
BATTLEISLE	BATTLE ISLE:THE ANDOSIA WAR
BOB	BATTLE OF BRITAIN
CMRALLY2	COLIN McRAE RALLY 2.0
DENSHA	電車でGO! 名古屋鉄道編
DF3LW	DELTA FORCE 3:LAND WARRIOR
IGI	I'M GOING IN
INDUSTRYGIANT	INDUSTRY GIANT
INSANE	INSANE
LINKS2001	Links2001
MECHWARRIOR4	MECHWARRIOR 4:VENGEANCE
ODN	ODN接続サインアップキット
TOMBRAIDER5	TOMB RAIDER 5:CHRONICLES
TYPINGHERO	HappyNet1000シリーズ タイピングヒーロー
VAMPIRE	ヴァンパイア ザ・マスカレード リデンプション

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95／98／Meを使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず一度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

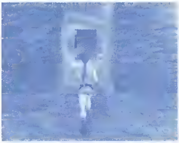
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dアクションアドベンチャー TOMB RAIDER 5:CHRONICLES

ララ・クロフトが世界各地で冒険を繰り広げる名作アクションゲームシリーズの完結編。何度も試行錯誤した上でなぞを解明し、先へ進んでいく面白さは本作でもしっかり継承されている。体験版でプレイできるステージにもわなや仕掛けが満載されており、歯ごたえはじゅうぶんだ。



インストール方法

①付録CD-ROMのTOMBRAIDER5フォルダに収録されている[トゥームレイダー5:クロニクル(体験版).EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Control Configuration」で変更可能です。

↑キー	前進	Shift+↑キー	歩く
↓キー	後退	Altキー	ジャンプ
←キー	左を向く	Ctrlキー	アクション
→キー	右を向く	Spaceキー	武器を構える
Deleteキー	左並行移動	,キー	Flare(明かり)の使用
PageDownキー	右並行移動	テンキー0	周囲を見回す
.キー	しゃがむ	Endキー	転がる
/+↑キー	ダッシュ	Escキー	メニュー表示

公式サイト http://www.eidos.co.jp/title/tr5/TR5.htm

3Dアクションアドベンチャー アリス イン ナイトメア

「不思議の国のアリス」の世界をダークな雰囲気で再現した3Dアクションアドベンチャー。デモ版の内容は、製品版の展開とは異なっており、さまざまなステージを少しずつ冒険することが可能になっている。完全日本語版なので、じっくりと物語を味わいながらプレイしよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのALICEフォルダに収録されている[ALICEJDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「設定」→「操作設定」で変更可能です。

マウス左クリック	メイン攻撃	Dキー	右並行移動
マウス右クリック	サブ攻撃	Spaceキー	ジャンプ/浮上
Wキー	前進	Fキー	下りる/潜る
Sキー	後退	Enterキー	使う/登る
Aキー	左並行移動	Cキー	チェシャ猫を呼ぶ(ヘルプ機能)

公式サイト http://www.japan.ea.com/alice/

3Dアクション MECHWARRIOR 4:VENGEANCE

巨大な人型戦闘ロボット"Mech"が登場するSFアクションシリーズの最新作。このデモ版では、Waveのアクションタイプで Frostbiteのマップをプレイできる。また、"Awesome""Catapult""Raven""Uziel"の4種類のMechを選択することが可能だ。

インストール方法

①付録CD-ROMのMECHWARRIOR4フォルダに収録されている[MW4TRIAL.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「CONTROLS」で変更可能です。

1~9キー	スロットル出力調整	Enterキー、マウス左クリック	武器の発射
0キー	スロットル出力100%	Pキー	使用武器の選択
;キー	加速	Cキー	かがむ
[illegible]キー	減速	Gキー	立ち上がる
テンキー4	左を向く	Jキー	ジャンプ
テンキー6	右を向く	Vキー	視点変更

公式サイト http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4/

レーシング COLIN McRAE RALLY 2.0

ラリーレースの迫力と難しさを巧みに再現した名作レーシングゲームの続編がついに登場。よりち密になった車の描写は、コアなファンをも唸らせる出来栄えだろう。デモ版では、arcadeとrallyの二つのモードがプレイ可能だ。

インストール方法

①付録CD-ROMのCMRALLY2フォルダに収録されている[CMR2PCDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	加速
↓キー	ブレーキ、バック
←キー	左に曲がる
→キー	右に曲がる
Spaceキー	ハンドブレーキ
[キー	ギアアップ
]キー	ギアダウン
Rキー	後方確認
Cキー	視点変更

公式サイト http://codemastersusa.com/cmr2pc/

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

3DアクションRPG ヴァンパイア ザ・マスカレード リデンプション

White Wolf社のテーブルトークRPG「VAMPIRE:THE MASQUERADE」シリーズを見事にゲーム化した作品。日本語にローカライズされているので、ストーリーを深く理解しながらプレイできる。体験版では、シングルプレイモードの序盤をそのまま楽しむことが可能だ。

インストール方法

①付録CD-ROMのVAMPIREフォルダに収録されている[VAMPIREJ_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	移動、攻撃、アクション(扉を開くなど)
マウス右クリック	巻物、特殊能力の使用
Shiftキー＋マウス左クリック	走る
Tabキー、F6~F9キー	操作キャラクターの選択
Cキー	ステータスパネルを表示
Iキー	所持品パネルを表示
Dキー	特殊能力のパネルを表示
Mキー	マップを表示
Qキー	クエストログを表示

公式サイト http://www.nihilistic.com/labor.html

スポーツ Links2001

名作ゴルフゲームシリーズの最新作「Links2001」。プレイしやすい操作性はそのままに、グラフィックがより美しくなった。この体験版ではChateau Whistler Golf Courseの9ホールがラウンド可能で、MSN Gaming Zoneでのマルチプレイにも対応している。

インストール方法

①付録CD-ROMのLINKS2001フォルダに収録されている[LINKS2001.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ショット先の指示、ショット

公式サイト http://www.microsoft.com/games/links2001/

© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

ご注意:Links 2001 トライアル版(英語版)についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、マイクロソフトは一切の責任を負いません。

その他収録ソフトのインストール方法

BATTLE ISLE:THE ANDOSIA WAR

①付録CD-ROMのBATTLEISLEフォルダに収録されている[BIAWUSDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.battleisle.com/

BATTLE OF BRITAIN

①付録CD-ROMのBOBフォルダに収録されている[BATTLEOFBRITIAN.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.empireinteractive.com/BOB/

電車でGO! 名古屋鉄道編

①付録CD-ROMのDENSHAフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

公式サイト http://www.unbalance.co.jp/products/for_win/dengo_nagoya/

DELTA FORCE 3:LAND WARRIOR

①付録CD-ROMのDF3LWフォルダに収録されている[DF3DEMOJ.TXT]を参照の上、[DFLWD2.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.novalogic.com/games/DF3/

I'M GOING IN

①付録CD-ROMのIGIフォルダに収録されている[IGI_DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダの中のDEMOフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.eidosinteractive.com/

INDUSTRY GIANT

①付録CD-ROMのINDUSTRYGIANTフォルダに収録されている[IGDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.industriegigant.com/

INSANE

①付録CD-ROMのINSANEフォルダに収録されている[INSANECACDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※p.106、107の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

公式サイト http://www.codemastersusa.com/insane/

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://www.odn.ne.jp/

HappyNet1000シリーズ タイピングヒーロー

①付録CD-ROMのTYPINGHEROフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

公式サイト http://cdrom.sme.co.jp/HappyNet/index.html

Play Online MAC館

アップルコンピュータは、2000年秋にPower Mac G4用周辺機器としてRADEON搭載ビデオカードを発表した。対応ビデオカードが少ないMacにおいて、RADEONとPower Mac G4の組み合わせはどの程度のパフォーマンスを発揮するのか。3月号と4月号の2回連続でテスト結果を紹介する。　文／nao

第25回 RADEONを搭載したPower Mac G4 500MHz DP

安定したパフォーマンスを実現した Power Mac G4の内部システムを紹介

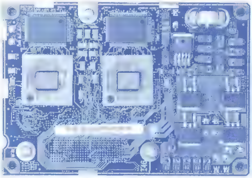
Ultra ATA／66のサポートでゲームの起動時間を30％短縮

今回紹介するPower Mac G4(以下、G4)は、500MHz G4プロセッサーを二つ搭載し、ビデオカードにATIテクノロジーズのRADEONを採用。そして、256MBのSDRAMと40GBのHDD(Ultra ATA／66対応)という構成になっている。また、DVD-RAMや10／100／1000Base-T Ethernetコネクターなどを装備しているのも特徴だ。RADEONはゲーム用途でじゅうぶんにその能力を発揮することが予想されるので、今回、G4と共にテストをする機会が得られたことをうれしく思う。

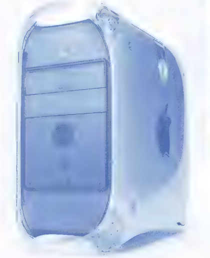
G4の外観は、形状こそPower Macintosh G3(以下、G3)と同様であるが、色がグレー系となり高級感が出た。RADEONはATIテクノロジーズのOEM版なので、リテール版とはコネクターが違う。リテール版ではTV-Out端子も付いているが、G4用のOEM版には装備されていない。筆者のG3 Blue&White 450MHz(以下、B&W)と比較したところ、Macの基本的な操作でも速度の向上が体感できた(客観的なベンチマーク結果はコラムを参照)。また、ゲームに限定すればその性能は非常に大きな差となるはずだ。

G4の主なアドバンテージは、CPUのクロックが上がったことと、ビデオカードのバスがPCIからAGPとなって3D描画能力が段違いにパワーアップしたことである。そして、HDDがUltra ATA／66に対応した高速ディスク(7,200rpm)になり、確実にデータの処理速度が上がったので、総合的に非常に快適な環境をもたらしている。後述する「Norton Utilities」のベンチマーク結果では、B&Wと比べてみると1.3倍程度速くなっているが、体感的には2倍以上に向上している。また、細かいことではあるが、マウスが光学式の新しいデザインになり、操作性や保守性が上がっている。速度向上という意味では、このシステムの最大の特徴はDual CPUである。しかし、現在は特定のアプリケーションしかサポートされていないので、一般的な用途では威力を発揮しない。この効果が期待できる具体的なアプリケーションとしては、アップルコンピュータのビデオ編集ソフト「Final Cut Pro」や、アドビの「Photoshop」などが挙げられる。

さて、ゲームではどうだろうか？ 本格的なゲームのベンチマークは次号で紹介するが、「UNREAL」を使って(アプリケーションのダブルクリックから“Fly by Intro”までの時間)比較してみたところ、G3の47.8秒から34.3秒と約30％短縮されている。実際にはこの差が意外にも大きく感じ、かなり速くなった印象を受けた。もちろん、CPU／ビデオカード／HDDが、すべて高速化している結果でもある。



最新かつ最強マシンの心臓部、500MHz G4プロセッサー×2基。Velocity Engineベクトル演算ユニットを備え、一つだけでも1秒間に30億回以上の演算をこなすスーパーコンピュータ並みのパフォーマンスを実現している



Power Mac G4の外観。半透明のグレーが高級感を出しており、デザイン的にも部屋のオブジェとして置きたいぐらいだ

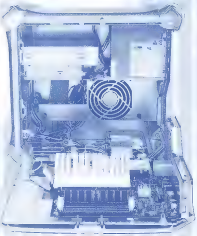
バックパネル部分。標準でFireWireポート(2個)／USBポート(2個)／56K V.90モデムを内蔵している。さらに、Ethernetコネクターは、10／100Base-TXだけでなく1000Base-Tにも対応している。AirMacカードを使用して、無線LANを構築することが簡単にでき、ビデオ(RADEON)の出力端子はD-Sub15ピンのほかに液晶ディスプレイ用のDVI端子も備える

Norton Utilitiesの計測結果

ゲーム以外の動作速度をある程度客観的に評価するために、シマンテックのNorton UtilitiesでSystem Infoを計測してみた。総合的な速度は、Mac館でいつもゲームのレビューに使用しているB&Wの1.26倍ということになる。具体的にはCPU／ビデオカード／HDDのいずれもがバランス良く速くなっているが、体感的にはもっと速く感じられた。

システム名	全体	CPU	ビデオ	ディスク	FPU
PM G4 500	1.26	1.18	1.28	2.67	1.23
PM G3 450／SCSI	1	1	1	1	1
PM G3 400／Zip	0.93	0.91	0.98	1.08	0.89

PM G3 450、SCSIの計測結果を1とした場合の相対的な値を示している



スイングオープン式のサイドドアで簡単に開閉できるため、内部へのアクセスがとても簡単だ。これにより、メモリーやHDDの増設が楽に行える。HDD拡張ベイ、およびPCIスロットはそれぞれ3基用意されており、メモリーは最大1.5GBまで装着でき、IDE対応HDDは合計2基まで増設可能になっている

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者の方のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

毎号楽しみにしています。「ネットワークゲーマーのための英会話」が面白くて好きです。ページ拡大は無理でしょうか……？
（杉並区・木村いずみ）

今回の特別企画「Play Online式英語検定テスト」はいかがでしたか？テスト形式にはなっていますが、実用的な表現や知識が盛り込まれていますので、ぜひ参考にしていただけるとうれしいです。記事の感想や提案があればお聞かせください。（K児）

僕は1人称視点の3Dゲームをプレイすると酔ってしまい、気持ち悪くなります。何か良い方法があったら教えてください。（徳島県・吉本典礼）

私も3Dシューティングなどのゲームをプレイすると酔います。しかも、高所恐怖症というおまけ付き。人が走る動きというのがいちばん“ヤバイ”ですね。あの微妙な上下の動きが……。さて、どうやって対処しているかというと、目とモニターの距離を通常よりも取るようにしています。これだけでもかなり違いますよ。（ゆさろう）

うちのパソコンのスペックが完全に時代遅れになるのはいつなのか、ビクビクしながらゲームのレビューを読んでいる今日このごろです。（中略）嫁さんには、パソコン購入時に「5年はもたせる」と言ってしまい、その手前もあって、新機種購入の資金捻出は厳しい状況です。
（大阪府・古田　真）

高いマシンスペックを要求するパソコンゲームがどんどん増えてきて、快適に楽しめる環境をユーザーが維持していくのは大変だとつくづく思います。高画質なグラフィックを実現した作品の魅力は確かに捨て難いですが、それで動作が重いとなると……。2001年は、低スペックのマシンでじゅうぶん楽しめるネットワークゲームの出現を期待したいですね。（ヤナギ）

2001年1月号の特別企画“アクション映画／コミックのワンシーン”は非常に参考になりました。今までさらっと飛ばしてきたプランニングも、よく考えてやってみようと思います。ただ、ほとんどのタイトルが英語なのが難点。どこかが日本語版を出してくれるとありがたいのですが。
（新潟県・小林直人）

ゲームで取り上げられている題材に関する知識が豊富になればなるほど、より深みのあるプレイが楽しめるのは間違いないところ。しかし、海外製のゲームを奥深く追求しようとすると、今度は言葉の問題でなかなか情報が得られないのも事実ですね。本誌の記事を通して、日本製以外のゲームのさまざまな情報を手に入れて下さい。（ま）

今、「Crimson Skies」をプレイしていますが、きちんと日本語化されているのがうれしいです。これからは、“いかに雰囲気を崩さずに日本語化するか”が重要になってくると思います。そんなわけで、「アリス イン ナイトメア」には期待しています。
（神奈川県・森田　大）

マイクロソフトの製品はどのゲームも丁寧に日本語化されていて、安心して購入することができますね。しかし、日本語化についてはエレクトロニック・アーツ・スクウェアも負けていません。なんと、アリス イン ナイトメアは、英語音声＋日本語字幕や、日本語音声のみでのプレイなど、好みに合わせて日本語化の度合いを調整できるのです。英語のままで雰囲気を楽んだり、日本語表示にしてストーリーを正確に把握したりできるので、非常にうれしいシステムです。これからも、各メーカーから質の高い日本語化作品が続くことを期待したいです。（若）

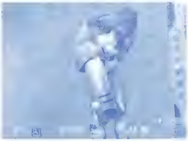
「Play Online」本誌の充実もさることながら、最近はホームページ上のコンテンツが増えていて大変楽しみです。BBS（掲示板）での読者と編集者の方々とのコミュニケーションもとても良い感じです。これからも本誌とホームページの両方で、有益かつ楽しいパソコンゲームメディアとなって下さい。（埼玉県・牧野吉夫）

Play Onlineのホームページをご活用いただきまして、ありがとうございます。私はこれまで本誌でハードウェア系情報を中心に編集活動を行ってきましたが、現在はホームページ上のコンテンツを拡充するための専任編集者となって、Hardware Reportの編集、ゲームサーバーの管理、掲示板のフォローなどを行っています。今後も引き続きハードウェア情報をタイムリーに紹介していくと共に、ゲームソフトのリリース情報、マルチプレイの初級講座などを順次アップしていきます。OVERTOPさんと共同企画したゲーム専用パソコンの紹介、ADSLを使ったゲームサーバーの常設なども予定していますので、ぜひPlay Onlineのホームページへアクセスしてください。（坂之上）

自慢ショット

これは「QUAKE Ⅲ ARENA」でうちのクランのメンバーをたまたま撮ったものなのですが、レールガンを当てるより難しい、貴重な瞬間をゲットしたものです。以来、すっかり目覚めてしまって!? QUAKE Ⅲ ARENAを別の種類のゲームと勘違いするようになり、次なるチャンスを狙ってアリーナに出没しています。

（東京都・JET＋BOY「BS」）



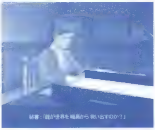
こ、これは確かに珍しい……。胸元がまぶし過ぎます。血で血を洗う過激なゲームなのに、こんなシーンを激写するなんて、余裕がありますね（笑）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Player's Suggestion

約1ヵ月をかけて、「ノクターン」をやり遂げました。四つの指令すべてをクリアーしたら、何かご褒美があるのかと期待していましたが、何もなくってがっかり。結局、寿命を縮めただけでした。せめて、“受付のお姉さん”（？）が魅力あふれる素肌を少しだけ披露してくれるとか、ささやかなねぎらいが欲しかった……。

（神奈川県・中尾龍二）



スプークハウス本部の入り口で受け付け業務をこなし、捜査員の出入りを管理している秘書の女性。彼女の笑顔を見たいという考えるプレイヤーは少なくない!?

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったといった、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満などの、率直なご意見をお寄せください。

NORMALモードでは、敵の属性との相性によってはまったくダメージを与えられないことにしばらく気付かず、苦労しました。この仕組みを知るまでは、「魂の森」から先へ進めなかったのですから。（京都府・高柳和彦）

ボスを倒した後にお店をのぞいてみると、特売品の所にいろいろと珍しいアイテムが売っていますね。冒険の後のちょっとした楽しみになっています。かえるさん、何か良いもの売ってちょ（笑）（大分県・門田隆志）

レベル上げよりも対戦にハマってたんだけど、最近は全ステータスが200になっているような人が多いので、なかなか勝つことが難しくなってきた。しかも、「鎧」や「硬気」で防御力を999にされたら、攻撃が絶対当たらないんだよね……。（千葉県・稲毛浩輔）

アプサラス

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●HEAVY METAL F.A.K.K.2　●Crimson Skies

最近、剣士や盗賊を見掛けません。個人的にも神官と術士の方が強いと思うので、もうちょっとクラスごとのバランスを考えた方が良いんじゃないかなぁ。（兵庫県・臼井信秋）

術士でキャラクターを作り直したのですが、使い込めば使い込むほど面白くなってきます。レベルが上がるごとに、ほかの職業では真似できないような多彩な行動ができるようになってきました。最初は敵が倒せなくて苦労しましたが。（千葉県・幡野靖彦）

盗賊のキャラクターで遊んでいますが、宝を開けても、なかなかうまくいかずに壊れてしまうことがしばしば。パーティーに高いレベルの盗賊がいると、どうしてもその人に任せてしまいます（壊れるのが怖いので）（東京都・うえした）

Reader's Review

Midtown Madness 2

前作の自由な雰囲気が好きだったので、またまた購入してみた。ごつごつとしたブロック状の道の作りなんかは以前と全然変わっていなかったので（つなぎ目の部分で暴れる車を制御するのも面白いけど）、少し拍子抜けしたけれど、やっぱりこの自由度は良い。ロンドンの地下鉄内を高速で飛ばすのもスリルがあって良いけど、どちらかというとサンフランシスコの開放的な空気と起伏に富んだ地形を走り回る方が気持ち良かった。あと、マルチプレイでは、このタイトルがレーシングゲームだということを再認識させられた。だって、みんなすごく強引に抜こうとするんだもん。過激で楽しかったよ。（高知県・タクシードライバー）

クラッシュシーンもド派手なMidtown Madness 2。すべてのモードで速く走るためのいちばんのこつは、高速で飛ばせる大通りから近道するための抜け道まで、二つの町の隅々までを知り尽くすことだ

読者による新作ゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第14回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

その名はゼ○トリン：絶対やせないくさい度★★★★★

ネットゲームはとっても楽しいものだけれど、長時間座りっぱなしだとどうしても気になってくるのが運動不足。そこで、白羽の矢が立ったのがULTIMA ONLINEの友達から紹介された神秘のやせ薬"ゼ○トリン"。ホームページの広告の見出しには、なんと「あのマグワイアも愛飲」とあるではないか。大リーガーがダイエットしてどうする！という気もするけれど、取りあえず1瓶だけ購入してみることを決意。支払方法は、当日の為替レートで米ドルに換算して銀行に振り込むらしい。なぜなら、その会社はアメリカにあって、品物は現地で買い付けそのまま発送するとのこと。なんか、とってもインターナショナルじゃん。さっそく指定の金額を振り込もうとすると、そこには"○○銀行・多摩支店"の名前が。アメリカの会社……だよね!? 5日ほどたって、品物は無事に空輸で届けられたわ。けれど結局、怖くて飲むことはできませんでした。ゲームに夢中になって、ぐうたらになってしまった自分に反省。皆さんも、おなかの出っ張りが気になってくる前に、適度な運動をしておきましょうね。　文／PEKA-TARO

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルグッズを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

懐かしの1本を振り返る

名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、国産ゲームの隆盛を観察してきた村山誠一郎氏に、風変わりなシステムを採用して好評を得た、純国産のリアルタイム戦略シミュレーションについて話を聞いた。

ユニークなアイデアが豊富に詰め込まれていた

ファーストクィーン

村山誠一郎

1971年生まれ。11歳の時に触った富士通のFM-8でパソコンゲームに目覚める。後に、趣味が高じて19歳で株式会社アスキーに入社したが、2000年を機に独立してフリーライターとなる。iモードやEZ-Webのコンテンツ作成のほか、Web上での原稿執筆などにも精力的に取り組んでいる。

リアルタイム戦略シミュレーションの原点はここにあった!?

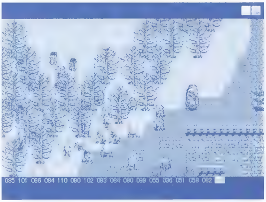
混とんとした戦況を見極め、適切な兵力を投入し、敵を撃破する……。こうした内容を楽しむリアルタイム戦略シミュレーションは数多くリリースされており、現在では一つのジャンルとしてすっかり定着した感がある。ここ数年の代表的なタイトルである「コマンド＆コンカー」シリーズや、「Age of Empires」「STARCRAFT」などの秀作を思い出す人も多いだろう。こうして見ると、この手のジャンルは海外メーカーのお家芸のような印象を受けてしまう。しかし、実は日本にも10年以上前から秀逸なリアルタイム戦略シミュレーションが存在していたことをご存じだろうか？ それは、1988年に呉ソフトウエア工房が発表した「ファーストクィーン」(以下、FQ)である。

FQが発売されて、画面いっぱいに動き回る何体ものキャラクターを見た時は、とにかく驚いた。13年前の常識では、リアルタイムで数多くのキャラクターが戦闘するといっても、せいぜい数体レベルであった。ところが、FQでは10数人で編成されたいくつもの部隊がスムーズに動き回り、リアルタイムで戦うのはもちろん、最後の決戦では自分の軍隊が総出撃して、画面の内と外で100体以上ものキャラクターが戦闘を繰り広げるのである。これは後に“ゴチャキャラ”システムと命名され、多くのプレイヤーに親しまれた。

ボードゲームのようなじっくりタイプのシミュレーションも好みだが、一瞬の判断の遅れが致命傷になるFQの面白さは、当時のタイトルの中では群を抜いていた。生産などによる拠点作りの要素はないものの、刻々と変化する戦場の臨場感が味わえるだけでも、当時はかなり興奮したものだ。また、エンディングでは各兵士の生存確認の情報や戦死した場所の地名が表示されたため、“どれだけ死人を出さずにクリアするか？”を友人と競ったりもした。そのほか、待ち伏せの有用性や少数精鋭部隊による敵陣の突破方法、有効な陣形、押さえておくと有利なポイント、同盟を結ぶべき中立勢力など、FQにおける戦略について友人と熱く語り合った記憶が多々残っている。

FQならではの人間味あふれる魅力とは？

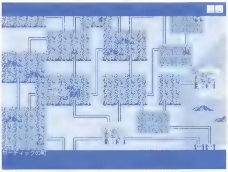
FQの世界にはエルフ／ドワーフ／アマゾネス／リザードマンといった中立勢力の存在があり、彼らとの交渉が戦況を大きく変えてしまうことがあった。さらには、“デカキャラ”との戦いや、兵士たちが成長してクラスチェンジするようなRPG的な要素もふんだんに盛り込まれており、とてもぜいたくな作りになっていたのである。



FQでは、敵味方が入り乱れて激しい戦闘が繰り広げられる。画面の下に表示されているのは味方兵士の体力[illegible]、ときどきはらはらさせられたものだ

また、FQの戦闘は非常に簡潔で、分かりやすかった。部隊全体に指示できるのは“かかれ！”“逃げろ！”“止まれ！”の3種類の命令と、数種の陣形だけである。プレイヤーが直接操作できるのは常に1人だけ(ほかのキャラクターに切り替え可能)だが、操作していないキャラクターは個々の思考ルーチンで戦うようになっていたのだ。そして、死にそうになったら後方に撤退して休息し、体力が戻ったら再び戦場に戻ってくるという利口な兵士もいれば、ちょっと傷ついただけで逃げて休んでいるやつもいた。中には、こっちが直接操作してやらないと死ぬまで戦う勇敢な者も存在していたのである。

さらに、敵部隊のリーダーを倒すことで敵兵が寝返ることもあるため、少数精鋭をもって敵の将軍を打ち破り、戦況を逆転することも可能だった。これらは、今となってもほかのゲームでは見ることができない魅力的な要素である。FQの戦場には無機質な戦闘ばかりではなく、人間味あふれるドラマがあった。私としては、こまとして忠実に動いてくれる兵士たちも好きだが、FQに登場するような、程よくユーザーを振り回してくれる兵下たちも、かわいくてならないのである。

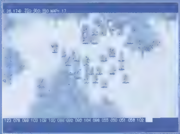


戦闘と戦闘の合間には、味方の各部隊を目的の場所に進める場面があった。もちろん、進路によってさまざまな変わったイベントが待ち受けていた

● 進化の一つの可能性 ●

ファーストクイーンⅠ

実は、2001年春にFQが再び登場することになっている。これは数あるFQシリーズの最初のタイトルを復刻したもので、制作者である呉氏から直接聞き出した話によると、かつてのFQを完全復刻したバージョンと、新たにグラフィックなどを描き起こしたニューバージョンが収録されるとのことである。ちなみに、ニューバージョンはゲームエンジンも違うものを搭載するそうで、それがゲームプレイにどう影響してくるのかが楽しみである。



リニューアルされたFQの開発中の画面。今回の話を読んで興味を持[illegible]のならば、一度プレイ[illegible]。ほかのタイトルと[illegible]独特な面白さを味わえるはずだ

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第32回 スラングや口語表現を覚えよう

われわれが学校教育で学んだ英語と、実際に使われている英語の差は大きい。授業で蓄えてきた知識だけでは、ネットワークゲームでの口語的な英語チャットに対応するのはなかなか難しいだろう。慣れてしまえば大して難しくはないものの、口語表現は辞書や教科書に載っていないものも多いため、きちんと学ぶ機会は少ない。そこで、今回はスラングも交えた、実際にチャットで使われている口語表現について取り上げる。

アメリカの喫茶店でコーヒーを注文するのに、教科書にあるような整った文章を使う必要などないのはお分かりだろう。「わたしはコーヒーを飲みたいです（I want to drink coffee)」などと言わなくても、「コーヒーください(Coffee please)」で事足りる。ネットワークゲームで交わされる英会話には、現在若者たちが使っている口語表現やスラング（俗語)、そして素早くタイピングできる略語が主に使用されている。口語的な表現だと、きちんとした文法はそれほど重要視されない。よほどタイピングの速度に自信がない限り、英語のチャットで正確な文章を入力するのは難しいものだ。口語表現は文法をあまり気にせず、容易にタイピングができるという利点があるため、チャットでよく使われているのだろう。

●標準英語の代わりとなる口語表現

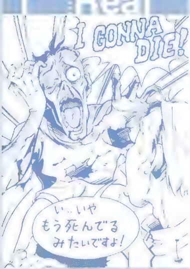
口語表現では、難しい単語や長い単語が使われることは少なく、ごく簡単な単語の組み合わせが多用される。例えば、われわれが英語の授業で習う“分かる”“理解する”という意味の単語は“understand”だが、口語表現では“get it”がよく使われる。シンプルな動詞を使った口語表現は似ているものが多いだけに最初は混乱するが、長ったらしい正式な単語よりも、慣れればはるかに使いやすい。

Get it	分かる、理解する。Understandと同じ意味 例）You get it?（分かった？）
Get into	夢中になる、ハマる。“be involved in”と同じ意味 例）He gets into playing the game（彼はゲームに夢中なんだから）
Check it out	見る、試してみる、やってみる。“try it”と同じ意味 例）A:You got new skill?（新しいスキルを手に入れたんだって?） B:Yeah check it out（そうさ、見てよ）
Alright	All right、OKと同じ意味
Broke	Poorと同じように使われる。とても貧しいという意味 例）A:Hey wanna buy this sword?（やあ、この剣買わない？） B:No thx. I'm really broke（やめとくよ。ほんとにお金が無いんだ）
Wanna	“Want to”（～したい）の口語表現。“I wanna ～”で“わたしは～したい”、“wanna me ～？”で“（わたしに）してほしい？”→“わたしが～しようか？”という意味になる 例）A:Wanna me to kill it?（わたしがあいつを退治しようか？） B:Naa I go with you（いや、僕も一緒に行くよ）
Gonna	“be going to”（～するつもりだ、～しそうだ）の口語表現 例）Help! Or I gonna die（助けて！ 死んじゃいそうだよ）
Gotta	“got to”（～しなきゃ）の口語表現 例）I gotta go, friends are waiting for me（行かなきゃ、仲間が待ってるし）
Lemme	“let me”の口語表現。本来は“私に～させて”だが、それだけでなく“ちょっと～してくる”という意味も持つ。また、“Lemme see”は“見せて”以外に、“ええと”“どれどれ”などの間投詞としても用いられる 例）Lemme try to check（ちょっとチェックさせて） Lemme go plz!（お願い、行かせてよ！）
Go mad／Get mad	“気が狂う”から転じて“とても怒っている”“怒り狂う”という意味を表す。“be angry”よりも激しい状態

●よく使われるカジュアルな口語表現

口語表現は何度か本連載でも取り上げてきたが、今回は今まで載せなかったものを重点的に紹介しよう。ほとんどは若者がよく使う英語表現である。

Awesome	ExcellentやCoolと同じ意味。本来は“優れている”“素晴らしい”という意味だが、日本語での“すごい”と同じ感覚で使われている
No sweat	楽勝だよ、お茶の子さいさいだ、ものすごく簡単だ。“汗を流して苦労するまでもないほど簡単だ”という意味
No way	とんでもない、冗談はよせよ、そんなわけがない。同じ意味で “Come on!（C' mon!)”もよく使われる
Cool it	やめろ。“Stop it”と同じ意味だが、争いを止めるときによく使われる。“頭を冷やせ、クールになれ”という意味合いだ
Real	Reallyと同じだが、こちらの方が崩れた感じ。 例）He' s real cool guy!（あいつはマジでいいやつだよ！）
be dying to～	“～が待ち切れない、～が死ぬほど待ち遠しい”という意味。“I can' t wait～”“look forward to～”と同じ表現。ゲームの続編や拡張パックのニュースリリース直後は、この言葉を連発する人が多い
I'm psyched to	ワクワクする、燃えてる、興奮する。“be excited to”と同じ意味。Psychedは本来、頭がおかしくなる、錯乱するという意味だ 例）When will we go hunt? I' m really psyched!（いつ狩りに出掛かけるんだい？ すごくワクワクしてるんだよ！）
Screw up	めちゃくちゃにする、おかしくする、収拾がつかなくする。Be動詞と受け身形で受動態にすれば、“混乱する”“パニック状態になる”という意味に。ちなみに、もっと下品な言い方だと“Fuck up”になる 例）Who screwed up the camp!?（狩場をめちゃくちゃにしやがったのはだれだ!?） 例）He' s really screwed up since he lost all of his gears.（あいつさ、装備をぜんぶ無くしてからすっかりパニックになっちゃってるんだ）
Shut up／Shuddup	黙れ、静かにしろ。“be quiet”と同じ。Shuddupは発音どおりに言葉をつづり、崩したもの
Whacha／Whadja	Whatchaは“What are you～”の略、Whadjaは“What did you～”の略。“What are you doing?”（何してるの？）は“Whacha doing?”と略される
Hang on	特に目的も無くぶらぶらする、たむろする 例）A:Hey whacha doin?（おい、何やってんの？） B:Nothing. just hanging on.（別に。ぶらぶらしてるだけだよ） メモ：～ingは、～in、～in'と略されることが多い
Kick one's ass	～をやっつける、～をこてんぱんにのす。Kickassを名詞として使う場合は、強いキャラクター、パワープレイのキャラクターを指す
No big deal	大したことはない。“Big deal”は、大事件、大ごとのこと。“No biggies”とも言う 例）A:You are injured! What happened?（ケガしてる！ 何があったの？） B:No big deal. Just a bear bite me.（何でもないよ。熊にかまれたんだ）
be pissed off	ムカついている、かなり怒っている。“be angry”や“Get mad”とだいたい似た意味だが、理由もなく不機嫌な様子も表す 例）What made him so pissed off?（何で彼はあんなに機嫌が悪いの？）



Play Online
3
March
No.033

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3444)5926(広告)
発行日：2001年3月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／遊佐孝之
多田羅洋平／星原昭典／若木洋一／岩田　篤

アートディレクター：小林亮輔

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／HIWA ／渡部和生／渡辺モトム／
高嶋　恵

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／
アイダックデザイン／田中早奈江／高橋直子

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二／吉川 靖

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2001 DigiCube Co., Ltd.

Play Online 4月号予告 (2月24日発売)

スター・ウォーズの壮大な世界をネットワーク上に再現するオンラインRPG「STAR WARS GALAXIES」や、おなじみガンダムを題材にしたDreamcast版「ガンダム・ネットバトル」(仮)など、有名な映画・アニメを基にしたネットワークゲームがこれから数多く登場する予定だ。次号の特別企画では、人気作品が原作となっている期待のネットワークゲームの数々を紹介しよう。

もちろん、「EVERQUEST」拡張パック、「ファンタシースターオンライン」「サクリファイス」「ジャイアンツ」など、今まさに盛り上がっている最新ネットワークゲームの攻略情報もたっぷりとお届けする。

Play Onlineホームページ
URL http://www.play-online.com/
最新ハードウェア情報をお伝えする新企画「Hardware Report」など、Web上でも続々コンテンツを増やしています。一度ご覧ください。

編集後記

■2001年になりました。気軽に宇宙旅行ができる時代はまだまだ先ですが、子供のころに想像もしていなかった新しいエンターテインメント“ネットワークゲーム”が、いよいよ一般化する年となるでしょう。NTTドコモのパクリっぽいコメントはこれくらいにしておいて、話を変えますが、2001年になった瞬間に、『2001年宇宙の旅』を見始めた人って結構周りにいますよね？　(長尾)

■読者の中には、冬のボーナスでパソコンのアップグレードを検討されている方がいると思いますが、Play Online編集部とOVERTOPが協力して、“ゲームに最適なパソコン”を作ってみました。Pentium III 1GHzとGeForce2 Ultraを搭載していながら、約22万円という低価格を実現していますので、興味があればPlay Onlineのホームページで同パソコンの記事をチェックしてほしい。　(坂之上)

■先日、俳優の高倉健さんと私の大学のクラスメートKにまつわるエピソードがラジオ番組で紹介されるという新聞記事を読んで驚いた。Kは憧れの健さんと仕事をするのが夢で、魚河岸で働きながらそのチャンスをうかがっていたところ、映画『鉄道員』の助監督の座を射止めることができた。そして、厳寒の北海道ロケでKが健さんからジャンパーをプレゼントされた話が紹介されると知って、私はうらやましくなった。Kよ、昔おれのレポートを丸写しさせた恩を忘れていないよな。健さんのサインちょーだい。　(ヤナギ)

■最近、自分の部屋で使用しているテレビが古くなり、3原色のうち赤色が表示されなくなってしまいました。思えば、これはX68000用モニター兼用の品で、10年以上使用している前世紀の遺物ともいうべき1台。しかし、いつかは買い換えなければならない物。テレビというのは意外に大きいし、せまい部屋の中に置くのだから、液晶テレビをチェックしてみようと電器屋まで足を運びました。盛んにCMをしていた某メーカーの新製品は、確かにほかのものに比べると安いのだけれど、20インチで約15万円！　やはり、大きな画面で映像を楽しみたいし、約3分の1の値段で買える25インチの普通のテレビと比べてしまいます。結局、2色しか表示されないなじみのテレビを、そのまま使用している自分でした。でも、最近1色しか表示されないこともあるんだよね……。　(ま)

■先日映画を見に行ったら、注目していた『Requiem For A Dream』の予告編が上映されていてうれしかった。この映画は『π』を監督したダレン・アロノフスキーの新作で、すでにアメリカでは公開されている。2001年春に日本でも公開される予定だが、待ち切れないので公式サイト(http://www.requiemforadream.com/)をチェックしてみた。そしたら……ストーリーやキャストの情報になかなかありつけないどころか、パソコンが壊れたかと心配になってしまうような仕掛けが満載。カッコいい！　早く映画本編の方も見てみたい。　(K児)

■1月3日にうわさのPSOをプレイしてみた。キャラはHUcastで、5番目の頭にボディーカラーの赤を選択。微妙に宇宙刑事っぽくなったその姿に、「これいいかも」とにやりとしてしまった。最初はソード系をメインとしていたが、忍者好きのオレとしてはダガーを使用したときのアクションがお気に入り。ムハ〜、かっちょええ。でも、実戦はハンドガンを多用している。次のキャラはボディーを白くして“クールギン”ぽいのにするか。本当はRAcastで、ボバ・フェットやトップガンダーみたいのができればいいんだけどね。　(ゆ)

■正月休みに「ACES HIGH」(http://www.hitechcreations.com/)をプレイ中、2000年12月31日から2001年1月1日に変わった瞬間“Happy New Year”のメッセージで埋め尽くされるチャットウインドウ。わざわざこのためにログオンしてきた人もいたらしく、その多さに驚かされる。朝になってから21世紀気分(?)で再びログオンしたら、そのときになってちょうど“Happy New Year”になった人たちもいて、普段はあまり意識しない地球の大きさを再認識させられた。　(若)

■おさむうございます。日ごろから特に邪魔でもないのですが、楽しくも面白くもないクセがいくつかありまして・・外国の方を見かけるたびに「マイクっ」とこっそりつぶやてしまい・・・そんな調子なのでのおじさんはもちろんトムっ。ヒゲなんぞあった時にはボブとなり、女性は全てナンシー。一人の例外もなくナンスィ〜。こんな程度ならまだいいのですが・・ヤナギダ氏(編集部)を呼ぶ時に・・心では「代打ヤナギダっ」。・・・ほんの出来心でございます。とくに自分で面白い訳もなく熱烈なる野球ファンでもないのに・・はやく止めねばっ。春が来てしまう。　(こっ)

広告索引／広告企業URL

表2見開き	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006	イマジニア	http://www.imagineer.co.jp/
p.007	メディアクエスト<(株)マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.008	サイバーフロント	http://www.cyberfront.co.jp/
p.009	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.010	アスキー	http://asciirocket.com/
p.011	ユービーアイソフト	http://www.ubisoft.co.jp/
p.012,013,014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	セガ	http://www.sega.co.jp/
p.145	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

EIDOS
INTERACTIVE
TOMB RAIDER V CHRONICLES
トゥームレイダー5 クロニクル
追憶の冒険
●ファン待望！ 遂にレベルエディター搭載！
・TRファンの熱い要望に応え、遂にレベルエディターを搭載。
TRの世界を自分の手で作成が可能にっ!!
●ララの知られざる冒険が明らかに！
・ローマでの出来事
・Uボートでの出来事
・スプーキー島での出来事
・タワーブロックでの出来事
●新アクションの追加
・綱渡り：バランスをとりながら、ロープをわたる。
・フック：ロープを使ってフックへ掛ける。
・棚の中を探す：棚/ロッカーの中を探す。
・平行棒：平行棒を使い、より遠くへ飛び移る。
・打撃：相手に打撃を加えることで、一定時間動けなくする。
●新アイテムの追加
・フックガン：先にフックのついた銃を壁に引っ掛け、登る。
・スナイパーライフル：遠くの敵を狙撃する。
・クロロフォルム：敵の背後から使用し、一定時間動けなくする。
TRファンの熱い要望に応え、遂にレベルエディタを搭載。
綱渡り：バランスとをとりながらロープを渡る。
クロロホルム：
敵の背後から使用し、相手に気づかれることなく敵を倒す。
1月19日(金)日本語版発売
価格8,800円(税別)
Windows® 95/98/Me
CD-ROM
既発売 Tomb Raiderシリーズ
Tomb Raider
雪男を発見したことで一躍有名になったララのもとにナトラ・テクノロジーの社長、ジャクリーヌ・ナトラからインカに眠る秘宝探索の依頼が来た。その依頼に気が進まないララだったが、インカの新たな遺跡に興味を惹かれ雪深い南米の山中に向かうのだった。
Tomb Raider II
「サイアン」の短剣を自分の心臓に突き刺した者には、巨大な魔力が与えられると言う。古代中国の皇帝は、この伝説の魔力を有し中国全土に覇権を拡大していったが、勇敢なチベット僧に短剣を抜き取られ、万里の長城奥深くに封印されてしまった。時は流れ、伝説の短剣を手に入れようとするグループが現れ、その中にはララ・クロフトの姿もあった。
Tomb Raider III
ADVENTURE OF LARA CROFT
太平洋を渡って来た紀元前のポリネシア人はアンタルクティカを発見し、その島にある宙に浮かぶ石を崇拝し、その力で街を作り長寿を誇ったが突然この文明を放棄してしまう…。時は流れ現代のアンタルクティカでは科学調査スタッフにより有り得ざる遺物が発掘されていた。一方ララは現地の部族によって崇められてきたといわれる「偉大な力を持つ石」を求めてインドへと向かっていた。
Tomb Raider IV
THE LAST REVELATION
砂漠の奥深くに眠る未踏の墓、そして、砂塵に浮かぶ一人の女性の影……。女性冒険家ララ・クロフトにとって、そこは決して見過ごすことの出来ない場所であった。だが、この未踏の墓に隠されていた発見には、恐るべき代償を払わされることを彼女は知らない……。
・発売元：アイドス・インタラクティブ株式会社 www.eidos.co.jp/
・販売元：ツクダシナジー株式会社 www.tsy.co.jp/
CORE
Tomb Raider - Chronicles & Lara Croft © & TM 2000 Core Design Limited. ©& Published 2000 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

MIDTOWN MADNESS 2
マイクロソフト ミッドタウン マッドネス 2 3D レーシング ゲーム
www.microsoft.com/japan/games/

好評発売中

飛んでもらおう、お年玉! マイクロソフト
フライトゲーム 5,000円 キャッシュバック キャンペーン
2000.12.1→2001.1.31
対象フライト ゲームとコントローラ「フォース フィードバック 2」両方をお買いあげの方に、もれなくキャッシュバック。
詳しくは www.microsoft.com/japan/games/

本製品は、Windows® 95、Windows 98、Windows 2000 Professional、Windows Me 対応です。
●Microsoft、Windows、Midtown Madness は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985) までご連絡ください。

マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部

Play Online 3 2001
株式会社デジキューブ
2001年3月1日発行 毎月1回1日発行 第4巻第3号通巻33号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人/染野正道 編集人/宮崎秀規 編集長/長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3444-5926(広告)

T1117893030980
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2001 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-3 定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi